

Club Nintendo

The Addams Family
Super Nintendo
NES
Game Boy™

TMHT 2
Game Boy™

Robocop 2
NES

Super Wrestlemania
Super Nintendo

Jaargang 4 - 1992 Uitgave 5

Hieronder vind je een lijst met cassettes die momenteel beschikbaar zijn voor je NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, GAME BOY™ & SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Club Nintendo®

Koop voor NES-systemen uitsluitend Nederlandse hardware en videospellen. Hardware en videospellen uit landen die geen PAL-tv-systeem hebben, werken namelijk vaak niet en kunnen de kwaliteit van het spel op ons Nederlandse televisiesysteem aanzienlijk aantasten. Importprodukten die niet door Nintendo zijn goedgekeurd, worden ook niet gegarandeerd in Nederland.

NES

Action Series

A Boy and His Blob
Air Wolf
The Adventures of Bayou Billy
Bad Dudes
Boulder Dash
Bugs Bunny Birthday Blow Out
Burai Fighter
Captain Skyhawk
Castlevania™
Double Dragon
Double Dragon II
Double Dragon III
The Flintstones
Godzilla
Gradius
Gremlins 2
Hook
Hunt for Red October
Isolated Warrior
Jackie Chan's Action Kung Fu
Kabuki - Quantum Fighter
Kung Fu™
Life Force
Little Nemo - The Dream Master
Low G Man
Operation Wolf
Probotector
Rescue
Robocop™
Robocop 2
Road Fighter
Rollergames
Rush 'N Attack™
Silent Service
Snake Rattle N' Roll
Solar Jetman
Stealth ATF
Terminator II
Top Gun
Top Gun - The Second Mission
Totally Rad
Trojan

Brain Series

Adventures of Lolo 2
Dr. Mario
Kickle Cubicle
Tetris

Sport Series

Blades of Steel™
Days of Thunder
Double Dribble™
Four Players' Tennis
Goal
Golf
Fighting Golf
Hyper Soccer
Jack Nicklaus - Championship Golf
Ice Hockey
Lunar Pool
NES Open Golf Tournament
Nintendo World Cup
Power Blade
Punch-Out!!™
Rad Racer™
R.C. Pro Am™
Skate or Die
Ski or Die
Super Off Road
Super Spike V'Ball
Tennis
Track & Field II
Turbo Racing
World Wrestling™
WrestleMania Challenge
WWF WrestleMania

Light Gun Series

Duck Hunt™
Gumshoe
Hogan's Alley™
To the Earth™
Wild Gunman™

Adventure Series

Addams Family
Adventure in Magic Kingdom
Adventure Island II
Batman
Battle of Olympus
Bionic Commando™
Blaster Master
Blue Shadow
Captain Planet
Defender of the Crown
Duck Tales™
Faxanadu™
Fester's Quest
Goonies II™
IronSword
Legend of Zelda™
Maniac Mansion
Mega Man™
Mega Man 2™
Mega Man 3™
Metal Gear™
Metroid™
Mission Impossible
New Ghostbusters II
Rad Gravity
Rescue Rangers
Shadowgate
Shadow Warriors
Simon's Quest
The Simpsons
Snake's Revenge
Solstice
Star Wars
Super Mario Bros.™
Super Mario Bros. 2™
Super Mario Bros. 3™
Swords & Serpents
Teenage Mutant Hero Turtles
Teenage Mutant Hero Turtles II
Wizards & Warriors
Wizards and Warriors 3
Wrath of the Black Manta
Zelda II - The Adventure of Link

Arcade Series

Bubble Bobble™
Crack Out
Donkey Kong Classics™
Dragon's Lair
Gauntlet II
High Speed
New Zealand Story
Paperboy™
Pinbot™
Popeye™
Rainbow Islands

Programmable Series

Excitebike™

Verschijnt Binnenkort

Batman – Return of the Joker
Mario & Yoshi
Paperboy 2
Tale Spin
Tiny Toons
Tom and Jerry

GAME BOY

Addams Family
Adventure Island
Alleyway™
The Amazing Spiderman
Balloon Kid™
Batman
Blades of Steel
Boulder Dash
Boxxle
Bubble Bobble
Bubble Ghost
Bugs Bunny™
Burai Fighter Deluxe
Burger Time Deluxe
Caesar's Palace
Castlevania
Chase HQ
Chessmaster
Choplifter II
Dynablaster
Double Dragon
Double Dragon II
Dr. Mario
Duck Tales™
F-1 Race
Football International
Fortified Zone
Gargoyle's Quest
Gauntlet II
Ghostbusters 2
Golf
Gremlins 2
Hook
Home Alone
Hunt for Red October
Hyper Lode Runner
Kid Icarus
King of the Zoo
Kwirk™
Kung Fu Master
Marble Madness
Mega Man World
Mercenary Force
Metroid II
Mickey Mouse™
Motocross Maniacs
Navy Seals
Nemesis
Nintendo World Cup
Othello
Pacman
Paperboy
Pinball - Revenge of the Gator
Q*Bert
Qix™
R-Type
Radar Mission
The Rescue of Princess Blobette
Robocop
Shadow Warrior
Side Pocket
The Simpsons
Skate or Die
Sneaky Snakes
Snoopy's Magic Show
Solar Striker™
Solomon's Club
Super Mario Land™
Super RC Pro-Am
Teenage Mutant Hero Turtles
Teenage Mutant Hero Turtles II
Tennis™
Terminator II
Track Meet
Trax
Wizards & Warriors
WWF Superstars

Verschijnt Binnenkort

Batman – Return of the Joker
Mario & Yoshi
Paperboy 2
Prince of Persia
Probotector
Tiny Toons

SUPER NES

Addams Family
Castlevania IV
Final Fight
F-Zero
Lemmings
Paperboy 2
Rival Turf
Smash TV
Super R-Type
Super Tennis
Super Soccer
UN Squadron
WWF

Verschijnt Binnenkort

Actraiser
Another World
Axelay
Bart's Nightmare
Blazing Skies
Krusty's Super Fun House
Pilotwings
Robocop 3
Sim City
Street Fighter 2
Super Adventure Island
Super Aleste
Super Ghouls 'n' Ghosts
Super Mario Kart
Super Probotector
Teenage Mutant Hero Turtles IV
Top Gear
Zelda III - A Link to the Past



Postbus 8000,
4000 JC Tiel,
Nederland



Hotline:
03440 – 32222

Club Nintendo®

Brief van Super Mario

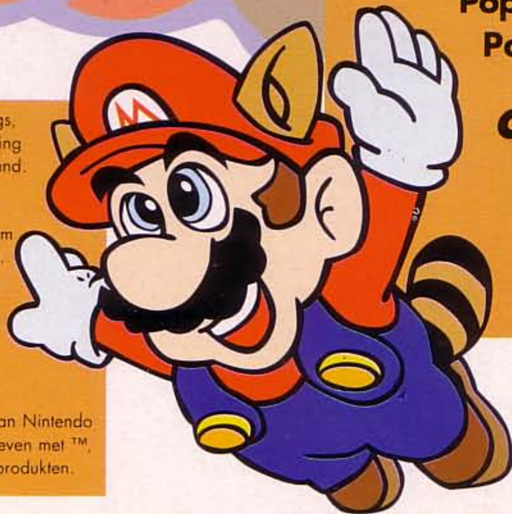
Tjongejongejonge, dit wordt vast een topnummer! In deze uitgave vind je besprekingen over de **"Addams Family"** voor het Super Nintendo Entertainment System®, de NES en de Game Boy™. Zo kun je altijd van de spookachtige en krankzinnige capriolen van deze graag plezier makende familie genieten, ongeacht het apparaat waarover je beschikt! De actie begint op pagina 10. Mis hem niet!

Als je werkelijk wilt weten waartoe de Super NES allemaal in staat is, ben je op de juiste plaats! Want niet alleen bespreken we hier de "Addams Family", maar ook vier andere fantastische spellen voor dit systeem. De beelden op zich zijn al adembenemend - bekijk ook eens de gedigitaliseerde beelden van **"WWF"** en de speciale effecten van **"Castlevania IV"**. Maar het is vooral het spelen zelf waardoor deze spellen er in hun soort uitspringen!

Zowel de NES als de Game Boy™ komen in dit nummer weer ruimschoots aan hun trekken. **"Robocop 2"**, **"Wizards and Warriors III"** en Disney's **"Adventures in The Magic Kingdom"** worden voor de NES besproken, terwijl Game Boy™-bezitters helemaal verwend worden met maar liefst zes spelbesprekingen, onder meer over de "Addams Family" en **"TMHT II"**. Zelfs de rubriek Tips en Trucs slaat nieuwe wegen in met een twee pagina's lange gids over **"Mega Man"** voor de Game Boy™ en een speciale pagina van ondergetekende over zijn Super NES-avontuur **"Super Mario World"**. Niet alleen vind je hierin belangrijke informatie over de speciale Switch-paleizen, maar het geeft je ook een indruk van wat je kunt verwachten van Bowsers nieuwste collectie trawanten!

Geloof me of niet, het volgende nummer is alweer het kerstnummer. Uiteraard hebben we daarvoor weer een aantal nieuwtjes en verrassingen gereserveerd! Tot dan. Veel plezier met dit nummer en veel speelplezier!

President: Super Mario, Redacteur: Mark Smith, Fotografie: Dennis Hemmings. Vormgeving: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd., Druk Catalyst Publishing Engeland, Redactie: Club Nintendo, Postbus 8000, 4000 JC Tiel, Nederland. Nintendolijn (NL) 03440 – 32222 (B) 02-478-9208



Inhoud



ROBOCOP 2



Er zijn moeilijkheden in de straten

Opnieuw heerst er grote onrust in de straten van Detroit. De stad wordt werkelijk overspoeld door misdaad en gewelddadige criminelen, waardoor de wetsgetrouwe inwoners er niet meer veilig zijn. Maar nog steeds is alles niet verloren, want de autoriteiten van de stad hebben nog één troef achter de hand. Robocop is inmiddels gemoderniseerd en opnieuw opgeladen en heeft opdracht gekregen de leiding op zich te nemen van hun operatie om Cain, de volksvijand nummer één van Detroit, gevangen te nemen. Hij is het brein achter een misdaadsyndicaat dat de dodelijke drug 'nuke' produceert, die razendsnel de binnenstad verovert en de bevolking in een angstaanjagend tempo uitdunt.

#OCP001 PERSOONSGEGEVENS

NAAM: Void
OFFICIER NR: OCPOO1
WAPENVERGUNNING: volledig
SPECIALE EIGENSCHAPPEN:
OCPOO1 is een prototype van een robot die de wet handhaaft
SCHIETVAARDIGHEID:
Computergestuurd infrarood vizier
Bepantsering: Flexibele stalen beplating
OPMERKINGEN: Robocop is een operationeel prototype dat volledig in staat is achtervolgings-, confrontatie- en arrestatieprocedures uit te voeren.



Kijk uit voor de schutters!

Lukt het Robocop Cain in te halen en zijn boosaardige organisatie te vernietigen? Kan hij het opnemen tegen hun nieuwe Robocop-proto type, dat met recht Robocop 2 wordt genoemd? Dat hangt helemaal van jou af!

Vijandig of hulpeloos?

In de duistere uithoeken van Detroits achterbuurten bevinden zich nogal wat onverkwikkelijke figuren die min of meer vastbesloten zijn Robocop tegen te houden. Bepaalde personen kunnen worden gearresteerd, zodat Robocop het hem toegewezen aantal arrestanten kan waarmaken. Vele anderen zijn slechts onschuldige slachtoffers van deze misdaadgolf, dus gijzelaars die moeten worden bevrijd.



Arresteer de tegenstander!



Red de hulpelozen!



Nukes in overvloed

Dit is nog maar het begin

Nu Robocop weer op straat terug is, volgen hier wat aanwijzingen om je te helpen bij je achtervolging van Cain door de straten van de stad. We hebben de eerste opdracht in kaart gebracht, zodat je snel op pad kunt. Denk eraan, dat je in elk level tenminste 60% van de nuke moet zien te vinden en minstens 60% van dat geboefte moet arresteren. Je moet zelf maar de meest effectieve route daarvoor zien te vinden...



Neem deze capsules mee om verschillende wapens te bemachtigen.

Buk je om de putdeksel-maniakken neer te schieten.

Level 1

Op de schietbaan

Als het Robocop niet lukt zijn opdracht te voltooien omdat hij de vereiste aantallen niet haalt, kan hij dit goedmaken op de schietbaan. Hier krijgt hij een bepaald aantal doelen toegewezen, alsmede een beperkt aantal kogels, en moet hij binnen een bepaalde tijd een bepaald aantal boeven uitschakelen. Als hij een burger neerschiet, wordt het vereiste aantal boeven met 10 verhoogd. Kijk dus goed uit!

Dit is een test van snelheid, vaardigheid en nauwkeurigheid die veel concentratie vereist. Over het scherm komen bepaalde iconen naar beneden vallen, zoals munitiemagazijnen en klokken. Probeer deze te raken om extra kogels en meer tijd te verdienen, want dan kun je weer snel je dagelijkse plicht gaan doen!



Richt en vuur



Verzamel Iconen

Hindernissen tijdens je ronde

Toen Robocop deze belangrijke opdracht om Cain te achterhalen aanvaardde, had hij er geen idee van dat hem zo'n enorme en moeilijke klus te wachten stond! Maar het is nu eenmaal zijn plicht en hij is zeker niet van plan zich nu nog terug te trekken. Cain is een glibberige figuur die onderweg zijn trouwe trawanten en tientallen venijnige vallen heeft uitgezet om Robocop uit te schakelen. Deze verpletteraars, magneten, grijpers, lasers en omkeerplatforms zullen Robocops speurtocht zo gevaarlijk en spannend mogelijk te maken.



Level 3

Het spel omvat vier actiegebieden. Eerst moet je je door het van booby-traps vergeven River Rouge complex met zijn verpletteraars en snelle liften heenwerken, voordat je naar de slikverwerkingsfabriek kunt, alwaar een chemische nachtmerrie je dreigt te vernietigen. Het Nuke-Hoofdkwartier is het centrum van alle activiteiten. Lukt het je deze levels met succes uit te spelen, dan heb je je doel voor de helft bereikt door de produktie te stoppen.



Level 9



Level 13

Nadat Cain is verslagen, moet je zijn nieuwste produkt achterna gaan: Robocop 2. Daarbij moet je je door het enorm ingewikkelde en gevaarlijke Civic Centrum gebouw heenwerken, op weg naar een laatste confrontatie waarbij je tegenstander gewoon van geen ophouden weten.

In totaal liggen er 15 ongelooflijke levels je op te wachten. Ben je er klaar voor?



Tijd voor de ontknoping!



Schiet de misdadigers neer.

Loop op deze kerels af om ze te arresteren.

Ga hier staan en druk naar beneden.

Verzamel de batterijen voor de noodzakelijke energie.



Neem alle 'nukes' mee die je kunt vinden.



Disney Adventures In The Magic Kingdom







Ervaar de magie van Disney!

Ga samen met Mickey Mouse, Donald Duck en andere bekende Disney-sterren op een magische reis naar de attracties van hun fantastische avonturenpark! Niet alleen is dat spannend en leuk, het geeft je ook een fantastisch inzicht in de wonderbaarlijke wereld van Disney!

Goofy heeft geblunderd

Terwijl iedereen klaar staat voor de grote Disney-optocht, ontdekt Mickey Mouse dat die lieve, maar onbetrouwbare Goofy de gouden sleutel in het kasteel heeft laten liggen! Nu moeten ze naar zes zilveren sleutels zoeken om de kasteelpoort te openen. Daarbij kunnen ze jouw hulp goed gebruiken...

Space Mountain

We gaan naar 'Ster F' om één van de verdwenen sleutels te vinden. Dit deel is nogal hachelijk, want je moet voortdurend de vierpuntsdruktoets indrukken in de door de computer aangegeven richting om je schip veilig door het sterrenveld te loodsen. Een snel reaktievermogen is een vereiste!

Autopia

Dit is een race naar de vlag tegen Pan handle Pete die één van de sleutels heeft! Stuur je wagen over de baan, verzamel daar de sterren en ontwijk de talloze gevaren. Daarbij krijg je met een aantal woeste coureurs te maken. Zorg er daarom voor dat je precies op tijd springt, anders beland je voortijdig in bad!

Big Thunder Mountain

Neem de bediening van een op hol geslagen kolentrein over en stuur die veilig het station in. Rollende rotsen en doodlopende sporen vormen slechts enkele van de gevaren waarmee je te maken krijgt als je je een weg baant door het doolhof van sporen en wissels.

Het Spookhuis

In de griezelige hallen van het spookhuis word je opgewacht door 999 spookachtige gastheren. Spoken hebben een hekel aan kaarslicht, dus kun je je goed beschermen. Pas echter wel op, want je hebt er niet zoveel!

Piratenbewakers

Zet koers naar de eilanden waar piraten het dorp hebben geplunderd en zes bewoners gevangen hebben genomen! Eerst moet je zeven piraten te slim af zijn en verslaan, daarna moet je de dorpelingen redden. Vervolgens moet je je een weg banen door de brandende ruïnes van het dorp waar het er steeds heter aan toe gaat!

De zesde sleutel

Teneinde de zesde sleutel te kunnen meenemen, moet je goed je hersens gebruiken om een Disney-triviant-quiz af te maken. In het magische koninkrijk vind je een kleine jongen. Als je naar hem toe gaat, stelt hij je een vraag over Disney. Beantwoord je die goed, dan geeft hij je een aanwijzing om nog één van Mickey's vrienden te vinden met een andere vraag. Na een aantal van dergelijke vragen krijg je de zesde en laatste sleutel.

Kom naar de parade!

Mickey en zijn vrienden moeten alle zes de zilveren sleutels zien te bemachtigen om aan de parade te kunnen beginnen. Als je ze alle zes bij je wachtende vrienden terugbrengt, ben je verzekerd van een plaatsje vooraan vanwaar je het geheel van dichtbij kunt bekijken!







14
Silvia
Inzola

Favoriete spellen: Super Mario Land, The Simpsons and Qix.
Hoogste scores: Heeft Super Mario Land en Duck Tales™ uitgespeeld en bij Tetris 132 lijnen gehaald.
Hobby's: Basketball, alle sporten, Game Boy™ en Muziek.
Ambities: Basketballen voor Italië, alle Game Boy™ spellen bezitten.

14
Martine
Util

Favoriete spellen: Tetris, Bugs Bunny, SMB.
Hoogste scores: Tetris - spel A 165 lijnen. Tetris - spel B, level 9, hoogte 5 gehaald.
Hobby's: Met de Game Boy™ spelen en basketballen.
Ambities: Als serveerster op een cruiseschip werken.

8
David
Foley

Favoriete spellen: Star Wars, TMHT, Mega Man.
Hoogste scores: Heeft Duck Tales™ in twee dagen uitgespeeld, Rescue Rangers™ in een week.
Hobby's: Voetballen en met de NES spelen.
Ambities: Voetballen voor Wales en genoeg zakgeld hebben om elke maand een spel te kunnen kopen.

11
Enrico
Crisafulli

Favoriete spellen: SMB 3, Low G Man, Shadow Warriors.
Hoogste scores: Heeft Duck Tales™ en SMB 1 uitgespeeld.
Hobby's: Club Nintendo lezen en met de NES spelen.
Ambities: Zo rijk zijn als Oom Dagobert.

12
Antonio
Martos Solis

Favoriete spellen: SMB 1, 3, Double Dragon 2, New Zealand Story.
Hoogste scores: Heeft SMB 1, 2 en 3 en Probotector uitgespeeld.
Hobby's: Muziek, met de NES spelen en voetballen, naar de bioscoop gaan.
Ambities: Voor Nintendo werken of dierenarts worden.

13
Eric
Curtit

Favoriete spellen: SMB 2, Duck Tales™, Probotector.
Hoogste scores: Ik heb Duck Tales™ uitgespeeld, evenals onder anderen SMB 1, 2 en Probotector.
Hobby's: Met de NES spelen, pizza eten en catamaran-zeilen.
Ambities: Een uitstekend dokter worden.

10
Benjamin
Hammerle

Favoriete spellen: SMB 3, Mega Man 1 en 2.
Hoogste scores: Ik heb 13 verschillende NES-spellen uitgespeeld!
Hobby's: Zwemmen en met m'n NES spelen.
Ambities: Elk spel bezitten en uitspelen!

13
Tiziana
Scafuri

Favoriete spellen: SMB 1, 2, 3, Duck Tales™.
Hoogste scores: Heeft SMB 1 en 2 uitgespeeld.
Hobby's: Paardrijden en met de NES spelen.
Ambities: Mijn eigen paard bezitten, gezond blijven en een Nintendo-prof worden.

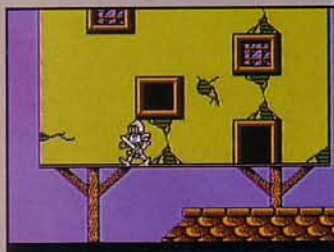
Als jij je naam en je foto in het leukste blad ter wereld geplaatst wilt zien, pak dan pen en papier en begin te schrijven! We hebben niet alleen je naam en je leeftijd nodig, maar ook Informatie over je drie favoriete spellen, je twee beste prestaties, je hobby's en je ambities in het leven. Doe het geinig, doe het leuk, maar doe het ook zo snel mogelijk - hoe eerder we over je profiel beschikken, hoe meer kans je hebt dat dat wordt geplaatst (maar het moet wel goed zijn!)

WIZARDS & WARRIORS III™

Herinner je je Kuros' gedenkwaardige strijd tijdens het fantastische avontuur "IronSword" tegen de boosaardige tovenaar Malkil en zijn duistere magische krachten? Hoewel de fysieke vorm van Malkil in "IronSword" door Kuros werd verslagen, is de ziel van deze tovenaar weer teruggekeerd om nog een dag te vechten.













Als Kuros nu de oude stad Piedup binnenkomt ontdekt hij, dat deze gebukt gaat onder de wrede heerschappij van Malkil, zodat de oude rivaliteit tussen deze twee tegenstanders weer oplaait...

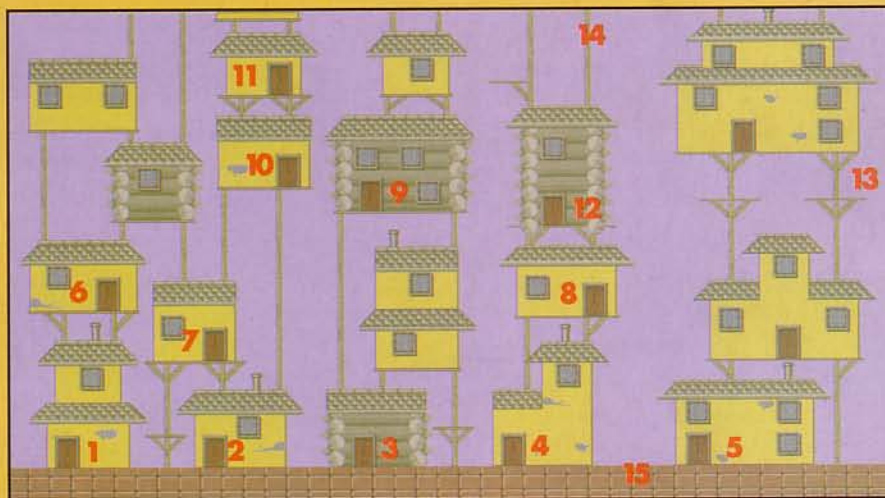
Het doorzoeken van de ruïnes

Sinds zijn laatste ontmoeting met Malkil heeft Kuros een lange en verre reis gemaakt. Als hij uitgeput Piedup binnenstrompelt, treft hij een angstwekkend stille stad aan. Het antwoord op dit mysterie ligt echter in de stad zelf, achter de gesloten deuren en in de duistere ruimten. Daarom moet hij opnieuw zijn krachten verzamelen en zich wederom voorbereiden op het gevecht...

Tijdens het spel kan Kuros de identiteiten van drie verschillende figuren aannemen, waardoor hij als ridder, dief of tovenaar verschillende vermogens krijgt. In de rol van deze figuren bezit Kuros verschillende vaardigheden die het hem mogelijk maken dit avontuur voort te zetten.

Piedup is een merkwaardige plaats, waar de stadsplanners destijds een aantal basisfouten hebben gemaakt. De woningen zijn allemaal een beetje bouwvallig en hoognodig aan reparatie toe. Maar wat deze stad werkelijk van anderen onderscheidt is het feit, dat de gebouwen allemaal bovenop elkaar zijn gebouwd, en wel op stelten. Dit was ooit een vroeg experiment op het gebied van ruimtebesparing en het maakt je reis alleen maar gevaarlijker, daar kom je vanzelf wel achter...

Piedup van A tot Z



1. Bronzen standbeeld. Dievengilde (1)
2. Drankje dat 10 punten waard is (geen leven!)
3. Route naar de ondergrondse door de Gilde der Wijzen
4. 1ste Level van het Dievengilde
5. Munt
6. Munt
7. De herberg
8. Zak met geld
9. Monster dat standbeeld 2 van het Magiërsgilde bewaakt
10. Een edelsteen
11. Zak met geld en drankje
12. Voedsel en munt
13. Geheime kamer
14. Bijenkorf
15. Dorpeling - Als je de dorpelingen niet lastig valt, vallen zij jou ook niet lastig.



De gereedschappen voor een middeleeuws gevecht

Als Kuros met zijn speurtocht begint, is hij slechts gewapend met een zwaard om zichzelf te beschermen. Maar naarmate hij verder komt in het spel en lid wordt van de verschillende gilden, kan hij verschillende wapens en voorwerpen gebruiken om hem te helpen. Hieronder staan de voorwerpen die elk gilde lidmaatschap bieden.

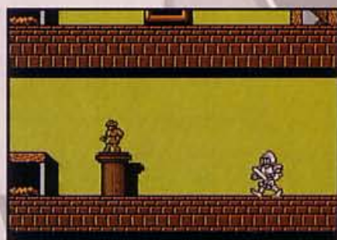
Level	Dieven	Tovenaars	Ridders
1	Dolk	Vuurballen	Lang zwaard
2	Breekijzer	Krachtveld	Werpbijl
3	Loper	Zweven	Schietend zwaard



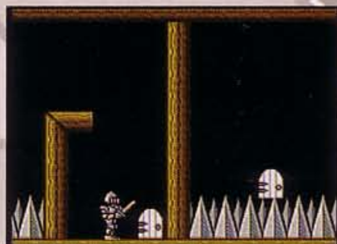
Naar de herberg voor een goed doel!

Wat zou een stad zijn zonder een behoorlijk aantal herbergen?! Het is werkelijk ongelooflijk wat voor essentiële voorwerpen je te pakken kunt krijgen als je die gastvrije plaatsen aandoet. Mits je maar genoeg contanten hebt, kun je er een voedzaam maal kopen waardoor je weer kracht opdoet voor je reis. Of misschien heb je wel een aantal pullen reizigersbier nodig om het allemaal vol te houden? De waarden van dit soort etablissementen houden hun oren altijd goed open en zijn dan ook steeds een goede bron van informatie - die kun je van ze krijgen, als je daarvoor maar de juiste prijs betaalt...

Waar het echter vooral om gaat is, dat je door herbergen te bezoeken sleutels kunt kopen die je toegang verschaffen tot alle geheimen die achter de deuren van de stad verborgen liggen.







Gilden

Om de geheimen van het spel te ontsluieren, moet Kuros eerst achter de geheimen van de gilden zien te komen. Die geven hem namelijk de vermogens en de vaardigheden welke nodig zijn om Malkil te verslaan.

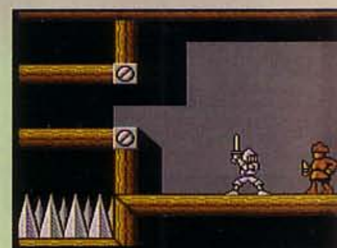
Elk van de gilden heeft drie orden - de ene nog voornamer dan de andere - die je steeds grotere vermogens verschaffen. Het lidmaatschap van deze gilden is vrij exclusief. Voordat Kuros dan ook als lid kan worden geaccepteerd, moet hij een opdracht voltooien die hem door de gildemeester wordt gegeven. Deze opdrachten hebben de vorm van een speelhal-achtige uitdaging, waarin je al je speelvaardigheid nodig hebt om veilig door gevaarlijke situaties heen te komen en alle gevaren te overwinnen. Dan, en alleen dan, wordt Kuros erelid van het gilde.

Kuros: Visioenen van macht zorgen ervoor, dat je urenlang blijft doorspelen en zonder aflaten blijft proberen de enorme geheimen van deze oude stad te ontsluieren. Dit epische verhaal zit vol opdrachten die je tot het laatst toe bezig zullen houden. Als je er weer een hebt voltooid en lid wordt van een gilde, valt er een nieuw stukje van de puzzel op zijn plaats...

Conflicten en ontmoetingen

Malkil heeft vele legers en de meeste daarvan zijn even boosaardig als hijzelf! Hij heeft ze op strategische punten in het spel opgesteld om gebieden te bewaken die hij je liever niet ziet binnengaan! Deze kerels zijn lelijke bruten en in de meeste gevallen zul je ze zonder je zwaard moeten bestrijden. Zorg er dus voor dat je levensmeter goed vol is.

Probeer ook eens te experimenteren met verschillende vermommingen, anders kom je er al gauw achter, dat het onmogelijk is deze wezens te verslaan. Als je de juiste vermomming draagt, hoef je misschien niet eens te vechten en kun je probleemloos verder gaan.







De gekken en de spoken staan voor je klaar!

Ondanks de donderslag die af en toe weerklinkt en de bijbehorende bliksemflits die het huis van de familie Addams in een luguber licht zet, staat deze villa er rustig bij. Hier woont echter één van de merkwaardigste families die je ooit zult tegenkomen en daarbinnen wacht je dan ook een uitdagend avontuur zoals je dat nergens anders zult beleven...

Maak kennis met de familie

Gomez

Als Gomez Addams terugkeert van zijn middernachtelijke wandelingetje, vindt hij de deur op slot en blijkt hij - je raadt het al - zi jn sleutel te zijn vergeten! Hoe hij ook klopt, niemand reageert. Het hele huis lijkt verlaten en zijn familie is nergens te vinden. Daarom gaat Gomez op zoek naar mogelijkheden om het huis binnen te komen en naar zijn familie te gaan zoeken teneinde die te redden .











De mooie Morticia

Gomez probeert wanhopig zijn vrouw weer in het gezin terug te krijgen. Er staat echter een losprijs op haar hoofd: $ 1 miljoen om precies te zijn! Of zij vrijkomt hangt dus af van de vraag, of het Gomez lukt tijdens het spel dit enorme bedrag bij elkaar te krijgen.

Thing

Thing biedt Gomez soms de helpende hand. Je kunt hem zien dutten op een plank in de grote slaapkamer.

Grandma

Oma is opgesloten in het fornuis. Je zult haar hulp nodig hebben om de mistmachine te repareren.

Wednesday

Wednesday zit gevangen in de diepvries! Zodra je haar gered hebt, moet je haar in het fornuis ontdooien.

Pugsley

Die arme Pugsley is een tikkeltje te dik en zit nu vast in een geheime doorgang. Verzamel de ingrediënten voor het speciale drankje om hem weer los te krijgen!

Lurch

Lurch zit niet in een val, maar zijn muzikale talenten zullen van onschatbare waarde blijken te zijn om de bossen in te kunnen komen en de moersleutel te vinden die Grandma nodig heeft.

Voorwerpen

Eén ding is zeker: je komt tijdens dit avontuur niet ver als je niet over de juiste spullen beschikt! Als je door de villa loopt, kijk dan goed uit en verzamel alles wat je later denkt te kunnen gebruiken.

Zo vind je bijvoorbeeld heel veel geldzakken, staven en contanten. Neem dat mee om er later Morticia's losprijs mee te kunnen betalen. Ook moet je een tocht maken om de moersleutel te vinden voor het repareren van de mistmachine. Deze bevindt zich overigens toevallig op de bodem van de vijver. Je hebt dus tegen die tijd ook apparatuur nodig, te weten een snorkel, om te kunnen ademen. Tussen twee haakjes: die vijver ligt in de bossen, maar de deur die hier toegang toe geeft is geblokkeerd door twee spookachtige dansers. En wat hebben dansers nodig? Inderdaad, muziek! Als je dus een manuscript kunt vinden om aan Lurch te geven, dan zorgt die er wel voor dat die twee wegdansen!

In de tuin





Gomez begint met het spel buiten de villa en er moeten heel wat mysteries en problemen worden opgelost, zowel buiten als binnenshuis . Om te beginnen is de arme kerel buitengesloten, dus zou een sleutel erg handig zijn, zo niet onmisbaar!

Het gebied zit vol krankzinnige gevaren, zoals hongerig kijkende planten die best een hapje van je lusten, rondstuiterende schedels en wervelende spoken. Die kun je allemaal verslaan door op hun hoofd te springen. Dat vereist echter wel een perfecte timing!

Ga naar de crypte om de sleutel van de voordeur en andere nuttige voorwerpen te vinden. De vraag is alleen, in welke kamers die zich bevinden. Nu wordt het tijd om weer terug te gaan naar het huis en het spel te vervolgen. Later moet je je weer naar buiten wagen, maar niet voordat je in de villa zelf een aantal essentiële voorwerpen hebt verzameld.



Toegang voor eigen risico!







Zodra je de villa binnenkomt, begint de actie pas goed en kan Gomez eindelijk beginnen met het bevrijden van zijn familieleden.



Het huis van de familie Addams is bedrieglijk groot en heel vaak lijkt het wel, of het over een eigen wil beschikt. De keuken is anders dan anderen door de keukenmaterialen die er rondvliegen. Gomez moet heel erg op zijn hoede zijn om de rondvliegende messen en tuimelende steelpannen te ontwijken! In de galerij springt plotseling het onschuldig uitziende berevel op en gaat je achterna als je het uit z'n slaap haalt! Je kunt maar beter de bereval vinden en die snel gereed maken voor hij je te pakken krijgt!



Er moeten heel wat gebieden worden gevonden en onderzocht en meer kamers dan je in een doorsnee woning vindt. De keuken, de speelgoedkamer en de balzaal bevatten allemaal mysteries die moeten worden opgelost en elke ruimte in het huis bevat een belangrijk geheim om de familie te kunnen bevrijden. Leer daarom goed de weg te vinden in dit doolhof van kamers, want dat scheelt enorm...



Een spookachtige reünie?



Lukt het je veilig door de gevaarlijke en soms bizarre omgeving van het huis van de familie Addams te komen? Kun je de vele puzzels en mysteries die op je wachten oplossen? Dat vereist heel wat handigheid en vaardigheden en veel snel denkwerk! Het zal zeker niet meevallen de familie weer bij elkaar te brengen, maar je zult er vast veel plezier aan beleven!

FINAL FIGHT®

Chaos in Metro City!

Metro City is een typische stadsjungle, waar de horizon gedomineerd wordt door wolkenkrabbers en waar straatbendes de straten beheersen. Mike Hagger, de nieuwe burgemeester - een voormalig straatvechter - heeft beloofd de straten van dit geboefte te bevrijden. Maar zij hebben daarop slechts gereageerd door zijn dochter te ontvoeren. Nu is het niet meer "die aardige Hagger". Samen met Cody, het vriendje van zijn dochter, gaat hij op ze af om het hart uit hun misdaadorganisatie te rukken. Dit is in alle opzichten het laatste gevecht - hier kan maar één partij de overwinning behalen...

Het schoonvegen van de straten

Metro City telt heel wat wijken waar voortdurend problemen zijn. Normaal zou je er niet over piekeren daar in het donker heen te gaan! Er kan steeds maar één figuur een level binnengaan - zijn partner moet dan uitrusten en zijn krachten sparen voor de volgende ronde!



Naam: Hagger
Leeftijd: 48
Lengte: 2 meter
Gewicht: 121 kg

Hagger is de burgemeester van Metro City. Hij heeft gezworen de straten van de bendes te zuiveren. Natuurlijk lijkt hij sterk in het nadeel, maar hij beheerst heel wat gevechtstechnieken om zichzelf te verdedigen...



Val achterover



Kopstoot



Naam: Cody
Leeftijd: 22
Lengte: 1,83 meter
Gewicht: 85 kg

In tegenstelling tot Hagger met zijn straatvechtersvaardigheden, is Cody een verfijnd meester in de Oosterse vechtsporten die daarvan heel wat bewegingen kent! Hij is even kwaad als Hagger over de ontvoering van zijn vriendin en samen vormen zij dan ook een formidabel team!



Schouderworp



Sprongschop

Power-ups en voedsel



Verzamel het voedsel

Er zijn heel wat voedselvoorwerpen die je weer nieuwe energie geven - feitelijk is je enige probleem die te vinden! Sla de olievaten , de kratten en de dozen in elkaar om te zien of daaronder wat te eten ligt. Zorg er daarbij wel voor, dat je niet door een achter je rug sluipende boef wordt besprongen! Kijk ook goed uit naar messen en zwaarden die je kunt gebruiken om de bendeleden een kopje kleiner te maken!



De wapens zijn vaak gevaarlijker dan je sla- en trapvaardigheden!

De strijd tegen het gemeenste volk van de stad

Eén van de beste elementen van "Final Fight" is de variëteit en de individualiteit van de vele vijanden. Elk van hen heeft een eigen, persoonlijke gevechtstechniek en een eigen energiemeter die rechts bovenin het scherm verschijnt als je hem raakt. Daardoor kun je zien wie je het eerst moet aanvallen - om te voorkomen dat je gevecht met een sterkere vijand plotseling wordt onderbroken, schijn je het beste eerst de zwakkere tegenstanders te kunnen uitschakelen.



Neem eerst de zwakkere boeven te pakken.

Alleyway Blues...

De eerste wijk van deze cassette vol actie bestaat uit de achterbuurten, waarin enkele van de gemeenste en moeilijkste straten van de stad liggen! Gebruik de kaart om van start te gaan...



1 - Versla de eerste bende boeven met simpele vuistslagen en kijk dan onder de banden.

2 - Zorg voor een element van verrassing - spring meteen met een vliegende schop op de boeven af voordat ze je ook maar in de gaten hebben.

3 - Er staan nog maar drie mensen tussen jou en de traptreden - oefen je sprongschoppen en speciale technieken op hen!



4 - Raak die twee kerels op de grond voordat je de kratten openbreekt.

5 - Beuk het krat in elkaar, dan vind je misschien een wapen...

6 - Die twee kale kerels kunnen je best wel eens in de problemen brengen! Blijf als ze op je af rennen in eerste instantie uit hun buurt en ga ze, zodra ze stoppen, te lijf met een serie schoppen en vuistslagen.



7 - Als je nog maar weinig energie over hebt, ga dan meteen op de banden af. Zo niet, ruim dan de eerste troep boeven uit de weg, zodat je weer nieuwe energie kunt opdoen als je daarvan tijdens deze gevechten wat bent kwijtgeraakt.

8 - Kijk uit voor Two P - hij kan je nogal goed ontwijken en is daardoor niet goed met vuistslagen te verslaan. Vernietig hem met goed getimede vliegende schoppen.

9 - Thrasher, de bewaker aan het einde van het level, is wel een hele gemene kerel! Eerst moet je hem van hot naar her slaan zodat hij om versterkingen gaat roepen. Doe dat daarna nog eens zodra je de eerste groep daarvan hebt verslagen. Hij roept dan een tweede ploeg versterkingen op. Pas nadat je die hebt verslagen, kun je hem goed verwonden. Gebruik in eerste instantie normale aanvallen, zoals worpen en vliegende schoppen, en hanteer als je hem kunt verwonden super-aanvallen!

Naar de westkant

De sloppenwijken vormen slechts een klein deel van dit enorme spel. Voordat je de dochter van de burgemeester kunt bereiken, moet je de ondergrondse nemen en via de westkant van de stad verder gaan naar het gebied bij de baai, waarbij je het moet opnemen tegen honderden boeven die op zoek zijn naar glorie. Onderweg moet je meerijden met de metro en een nachtclub binnenvallen, maar dat is nog niet de helft van het verhaal! Het is een uiterst uitdagend en uitzonderlijk boeiend spel - een strijd op het hoogste niveau!



Gevechten in de ondergrondse



Het is behoorlijk lastig op een rijdende trein je evenwicht te bewaren!

Bonusronden

In bepaalde delen van het spel kun je de auto van een bendelid binnen een strakke tijdslimiet in een schroothoop veranderen. Hoe sneller je dat doet, hoe beter. Het is daarna werkelijk fantastisch te zien, hoe de radeloze eigenaar over het scherm rondscharrelt om het wrak te bekijken!



"Oh no, my car!" ("O nee, m'n auto!")

Super Castlevania IV™



De volle maan komt op...



Vernietig ze allemaal met de zweep!



Sla hem door de gouden ringen heen, want dan kun je je naar andere platforms slingeren.



Gebruik de verreikende wapens om de vijand op afstand te houden!



Zoek voortdurend naar voedsel.

Terwijl de wolven huilen en de regen neerslaat, verschijnt er een eenzame figuur bij de poorten van Castlevania, Simon Belmont! Hij is hier al eerder geweest - hij was stom genoeg om te denken dat hij toen het kwaad daarbinnen voorgoed had verslagen. Toch is Dracula nu weer uit de diepste diepten van de hel naar boven gekomen om Transylvania opnieuw te terroriseren, dus moet Simon de villa van de graaf binnengaan om opnieuw te proberen hem uit te schakelen...

Met de kracht van een zweepslag

Simon heeft nogal wat ervaring met zijn favoriete wapen, een zweep die hij zeer vaardig hanteert. Hij kan ermee naar aanstormende vijanden slaan, hem boven zijn hoofd zwaaien - waardoor hij minder krachtig is maar wel verder reikt. En hij kan hem zelfs gebruiken om zichzelf over een grote kloof te slingeren. Wat in andere Castlevania-avonturen niet mogelijk was kan nu wel: Simon kan in elke richting slaan, zelfs als hij springt!

Er zijn nog veel meer voorwerpen waarmee Simon zich kan verdedigen tegen de aanstormende horden. Die kan hij vinden door met zijn zweep naar bepaalde kaarsen en muren te slaan. Tot die voorwerpen behoren het horloge waarmee vijanden korte tijd stil komen te staan, een dolk en een grote bijl waarmee Simon naar die enge wezens kan gooien, vuurbommen die de vijand helemaal in de as leggen en de boemerang die bij hem terugkomt als hij ermee gooit.

Bovendien is er ook voedsel dat hem weer nieuwe energie geeft, monster-vernietigende amuletten, onzichtbaarheidsdrankjes en de ongelooflijk belangrijke extra levens!

Superspeciale effecten

Net als bij de film gaan speciale effecten nu ook in spellen voor de Super NES een belangrijke rol spelen. "Super Castlevania IV" bevat er in ieder geval heel wat, omdat Konami er alles aan heeft gedaan de vele mogelijkheden van deze machine ten volle uit te buiten. De normale beelden en muziekjes zijn op zich al spectaculair, maar door de zwenkende achtergronden, draaiende kamers, zwaaiende kroonluchters, vallende schilderijen en instortende standbeelden wordt het allemaal nog veel indrukwekkender!



Bekijk de zwenkende achtergronden maar eens goed!

Vallen in overvloed!

De duivelse graaf is niet happig op je bezoek. Daarom heeft hij er niet alleen een leger spookachtige lijfwachten op uitgestuurd, maar ook een groot aantal vallen geplaatst. Het meest kom je planken tegen waar je prima op kunt lopen, zolang je er maar niet op springt, want dan zak je er doorheen en tuimel je de diepte in. Natuurlijk zijn er de gebruikelijke scherpe punten en instortende bruggen, maar tevens krijg je te maken met kamers die plotseling gaan ronddraaien, tapijten die zonder waarschuwing onder je uit schieten, spetterende watervallen en vallende speren!



Pas op voor deze planken!



Ren snel over de zwakke bruggen!



Sla met de zweep tegen de kaarsen buiten het kasteel om hem krachtiger te maken!



Ga door de poorten om de grote openingen te ontwijken.

Je waagt je de villa in

Dracula's domein omvat elf levels met in elk daarvan verschillende stadia. Het is vrij gemakkelijk langs de eerste ophaalbrug te komen - het grootste probleem is de niet aflatende reeks aanvallen daarbinnen te overleven!



Met één goed gerichte zweepslag reken je met de skeletten af!

In het eerste level vind je nogal wat skeletten en een aantal gemene vallen. Naarmate je verder komt in de tweede sectie, moet je door de poorten heen om achter het hek te kunnen verdergaan. Daar moet je de grote valkuilen die het buitenste pad scheiden zien te ontwijken. Vergeet ook niet met je zweep naar de vele kaarsen te slaan om te zien of daar bonussen in zitten.



Zwaai er voorzichtig overheen!

Als je eenmaal door de overwoekerde tuinen bent heengekomen, kom je in een bedompt gedeelte van het kasteel waar nog meer skeletten en demonen je opwachten. Je zult goed de zwaaitechniek moeten oefenen om hier over bepaalde gedeelten heen te kunnen komen en in de laatste sectie van het eerste level krijg je te maken met de valplanken en een geheel nieuwe collectie monsters, zoals Medusa en de paardehoofden. De laatste bewaker, een skelet op een paard, kan gemakkelijk worden verslagen als je een verreikend wapen hebt - kniel gewoon in de linkerhoek en geef hem van katoen!



Pas op voor aanvallen van boven!



Haal op deze planken geen stommiteiten uit!

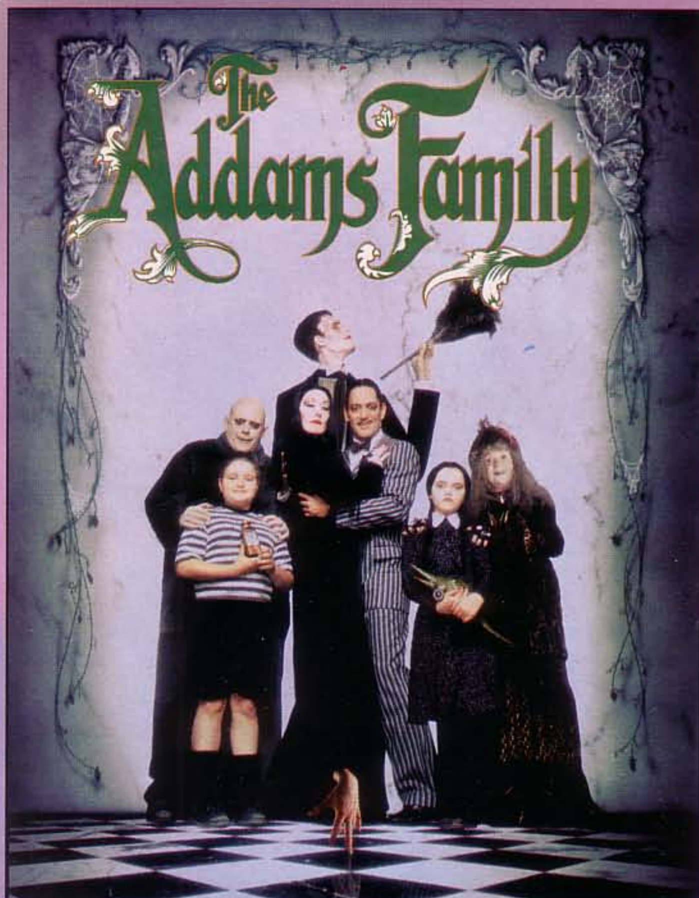
Nog meer problemen

"Super Castlevania IV" is werkelijke een gigantisch spel! Het is een ware ervaring - je moet het opnemen tegen honderden wezens en monsters, de voortdurend veranderende en telkens weer gevaarlijke landschappen dagen je uit, de vallen zijn vaak verbijsterend en de bewakers zullen je behoorlijk op je huid zitten! Dat moét je gespeeld hebben!



De bewaker van level één.





Nu zijn ze super-spookachtig!

Op een dag, toen Gomez een uitstapje maakte, besloot de nogal getikte Abigail Craven Oom Fester in trance te brengen en toen de rest van de familie Addams te ontvoeren. Tevreden over het feit, dat zij de villa nu de hare kon noemen, ging ze lekker achterover zitten en liet zij haar monsters de beest uithangen in het gebouw! Nu moet Gomez proberen zijn huis terug te krijgen en zijn familie te redden, terwijl hij bovendien tijdens een werkelijk angstwekkende finale zijn geliefde Morticia uit de klauwen van de monsters moet zien te bevrijden!

Maak kennis met de familie!

Gomez - Gomez mag er dan een beetje gek uitzien, in z'n hart is hij zeer edelmoedig en bovendien is hij in ieder geval wat slimmer dan de meeste spoken. Geef hem een zwaard en hij toont je een aantal zeer slimme schermbewegingen. Bovendien weet hij een golfbal perfect te raken!

De familie - Van Pugsley tot Grandma (oma) en van Wednesday tot Morticia - ze zijn allemaal het slachtoffer van die listige Abigail. Elk van hen is in een bepaald deel van de villa opgesloten en ze moeten allemaal worden gered voordat Gomez z'n huis weer kan terug krijgen!

Thing - Thing houdt zich schuil in zijn kistjes die door de hele villa verspreid liggen. Als Gomez naar hem toe gaat, geeft hij raadselachtige aanwijzingen. Los die op, want dan vind je misschien een familielid...





Gebruik het zwaard om de spoken uit te schakelen!

Griezelige voorwerpen

In dit merkwaardige huis bevinden zich tal van speciale voorwerpen die Gomez kunnen helpen tijdens zijn speurtocht naar zijn familie. Dollartekens komen het meest voor - als je daar maar genoeg van meeneemt, word je met een extra leven beloond! Maar je moet ook nog naar andere voorwerpen zoeken, waaronder harten om je energie weer te herstellen, zwaarden en golfballen die je als wapens kunt gebruiken, schilden die je korte tijd onkwetsbaar maken en hardloopschoenen waarmee je sneller kunt rennen en verder kunt springen. Bovendien is er nog de wonderbaarlijke "Fez" waardoor je korte tijd kunt vliegen. Af en toe heb je deze Fez of andere voorwerpen nodig om bepaalde plaatsen te bereiken.



Ga naar boven om extra dollars te vinden!

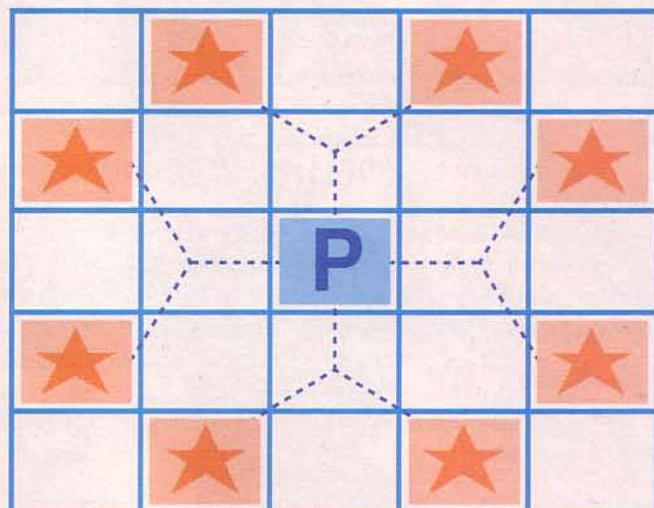
De villa

De villa van de familie Addams is werkelijk enorm en bevat allerlei soorten kamers en locaties. Het avontuur begint feitelijk buiten, waar Gomez een aantal dollars kan verzamelen. Honderd daarvan leveren hem een extra leven op! Het is echter niet aan te raden je gezondheid op te offeren voor nog wat meer geld...

ZOEK TWEE NINTENDO SPELLEN MET DE PAARDESPRONG



Om de onderstaande puzzel op te kunnen lossen moet je weten wat de "paardesprong" is. De paardesprong komt niet van het turnen maar uit de schaaksport. Op het volgende tekeningetje zie je hoe die paardesprong gaat.



Je ziet dat het paard precies in het midden staat. Vanaf die plaats mag het één stap in één rechte lijn en één stap schuin doen en dat in alle richtingen. In het tekeningetje zijn de plaatsen waar het paard terecht kan komen met een * aangegeven.

Probeer nu met behulp van de paardesprong achter de namen te komen van de twee Nintendo videospellen. Je begint bij de vetgedrukte/onderstreepte T en springt dan naar een volgende letter en van daaruit weer naar een volgende.

Het is wel eventjes opletten en uitproberen maar het lukt je vast wel!

D	H	H	R	N	
A	E	N	**T**	C	U
E	O	B	P	E	O
L	M	Z	E	A	N
F	L	D	A	I	G



INTERVIEWS

PETRICK JONGKIND



1. Stel je eventjes voor aan de Club Nintendo leden.
Ik ben Petrick. Dat schrijf je met een "e", want het is een combinatie van de namen Peter-Erik. Ik ben 23 jaar oud en woon in Meerkerk, een plaatsje onder Vianen. Ik woon nog gewoon thuis en ga naar mijn werk met de auto.

2. Wat voor school heb je gedaan?
Ik volg een vrije opleiding aan de avond MEAO. Ik heb 6 vakken. Voor 4 daarvan heb ik al eindexamen gedaan. Er blijven er dus nog twee over: dat zijn Bedrijfseconomie en Informatica. Daarvoor hoop ik over niet al te lange tijd examen te doen.

3. Doe je aan sport?
Ik ben lid van een tennisclub in Meerkerk dus ik tennis. Jammer genoeg heb ik daar niet al te vaak de tijd voor. Behalve tennis doe ik eigenlijk alles wel eens: volleybal en voetbal bijvoorbeeld als het zo uitkomt, gewoon voor de lol.

4. Wat zijn je hobbies?
Videogames natuurlijk. Die staan voor mij voorop. Verder hou ik wel van "stappen" met vrienden en af en toe een terrasje pakken, maar dat kun je vanzelfsprekend geen hobby noemen...

5. Kijk je veel TV en wat zijn je favoriete programma's?
Om eerlijk te zijn kijk ik eigenlijk helemaal geen TV. Ik zit er wel eens voor natuurlijk maar dan zit ik voornamelijk te "zappen". Volgens mij hebben wel meer mensen dat?

6. Wat is je lievelingsmuziek/artiest?
Ik heb niet echt een speciale voorkeur. Ik vind alle muziek wel goed en daar horen dan ook klassieke stukken bij. "Queen" vind ik goed als je dan speciaal een naam van me wilt horen...

7. Hoe ben je als speladviseur bij Club Nintendo terechtgekomen?
Ik kwam bij Club Nintendo als speladviseur omdat mijn oog stom toevallig op een advertentie viel. Ik was al een videospelfanaat, dus heb ik gesolliciteerd en ben ik aangenomen.

8. Hoe lang doe je dit werk nu al?
Nu al weer zo'n zeven maanden... Dat is niet zo lang vergeleken bij mijn collega's natuurlijk, maar ik denk dat ik net zoveel weet en kan als zij. Het is allemaal wel een heleboel bij elkaar, maar op den duur went dat wel! Voorlopig weet ik van geen ophouden, ook omdat wij met z'n allen een leuk en goed draaiend team vormen en het best naar onze zin hebben.

9. Over welke videogame krijg je nu de meeste vragen?
Momenteel staat wat vragen betreft "Battle of Olympus" aan de top. Ook over "Gargoyle's Quest" worden er aardig wat vragen gesteld. Dat is nou net mijn favoriete spel. Ik kan wel zeggen dat ik er specialist in ben. Trouwens. Al mijn mede-speladviseurs hebben wel zo'n spel-specialisme.

10. Wat is de moeilijkste vraag, die je ooit gehad hebt?
Sommige vragen over "Solstice" vind ik moeilijk. Maar zoals ik al in mijn vorig antwoord zei, ook voor dat spel hebben we een specialiste in huis. Dat is Carola. Als ik wat antwoord betreft "in de knel" kom, vraag ik het gewoon aan haar!

11. Laatste vraag. Welk spel voor de Game Boy™, het Entertainment System en de Super Nintendo staan momenteel nummer 1 op de videogame-hitparade?
Game Boy™: Gargoyle's Quest, N.E.S.: Super Mario Bros. III, Super Nintendo: Super Tennis

CAROLA STRUIK

1. Je mag je even voorstellen.
Ik ben Carola Struik. Ik ben 23 jaar oud, ben getrouwd, heb geen kinderen en woon in Tiel in de Betuwe. Ik heb een middelbare schoolopleiding gehad en studeer nu sportmassage. Met die studie hoop ik in de loop van het volgend jaar klaar te zijn.

2. Doe jij aan sport?
Jazeker. Als het weer een beetje mee wil werken ga ik windsurfen. Ik doe dat gewoon voor mijn plezier en ontspanning. Heel vroeger heb ik wel eens aan wedstrijden meegedaan, maar dat doe ik nu niet meer.

3. Welke hobbies heb je?
Behalve surfen speel ik graag gitaar. Klassiek gitaar om precies te zijn. Ik heb jarenlang les gehad, maar ben ermee opgehouden omdat ik het te druk kreeg, ook met mijn werk. Mijn favoriete gitarist is Harry Sacksioni. Die komt net als ik uit de Betuwe, dus een beetje chauvinistisch is dat wel!

4. Ben je deze zomer nog op vakantie geweest en zo ja, waarnaartoe?
Nee. Dit jaar ben ik niet echt wat je noemt met vakantie geweest. Daarvoor was het veel te druk op mijn werk. Ik vond dat helemaal niet zo erg. Dat komt omdat mijn werk mijn hobby is en andersom. Trouwens, ik ben niet echt dol op vakantie. Ik pak liever af en toe een lang weekend of een midweek!

5. Hoeveel speladviseurs zijn er momenteel?
Op dit moment zitten we met zijn veertienen. Nu is het weer schreeuwend druk , maar in de afgelopen vakantie-periode hadden we voor elke beller wat meer tijd, omdat veel van onze leden met vakantie waren. Dat is ook wel eens leuk!

6. Vind je het leuk werk?? Waarom??
Ik doe dit werk nu al een half jaar en ik vind het erg leuk om te doen. In mijn vorige banen heb ik het nooit zo lang uitgehouden, dat zegt genoeg. Waarom ik het leuk vind? Nou. De afwisseling natuurlijk en de prima sfeer onderling. En het feit, dat je elke dag wat bijleert. Tussen 11 en 12 uur worden we gecoached, krijgen we eigenlijk les. Ook dat is heel fijn.

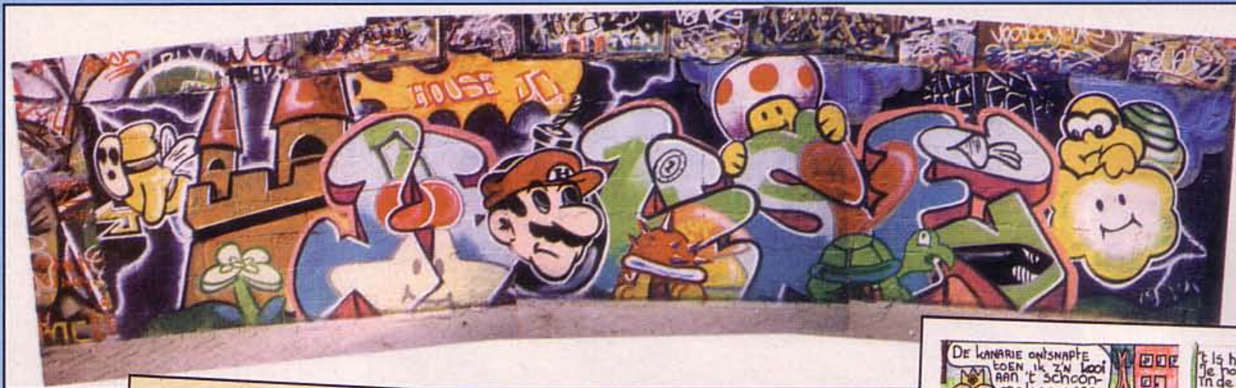
7. Wat heb je daarvoor gedaan?
Ik heb leesportefeuilles bezorgd. Ik ben postbode geweest en ik heb bijna 2 jaar bij de Muziekschool gewerkt.

8. Hoe kom je zo in dit "vak"? (zo mogen we dat toch wel noemen)
Eigenlijk heel gewoon, via een advertentie in de krant. Ik had toen al een tijdje zowel een NES als een Game Boy™. Dat hielp wel mee! Dit moet ik nog even kwijt: Mijn spelfavoriet is en blijft Solstice.

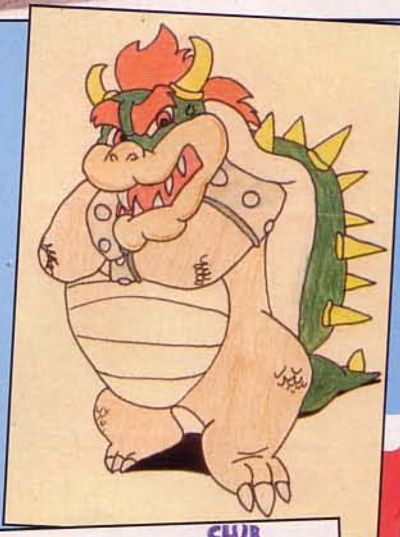
9. Hoeveel uur per dag zit je zo gemiddeld aan de telefoon?
Niet minder dan 6 1/2 uur per dag. Dan beantwoord ik niet alleen vragen, maar zoek ik ook tussendoor antwoorden op of oefen ik andere videospellen. Dat laatste is waarschijnlijk de reden dat ik 9 van de 10 keer uit mijn hoofd op vragen kan antwoorden.

10. Er wordt heel veel gebeld hè. Moeten de bellers dan niet lang wachten voor ze aan de beurt komen?
Er zijn vroeger vrij lange wachttijden geweest maar nu hoeft een beller maar zelden langer dan drie minuten te wachten. Meestal is hij meteen aan de beurt als hij niet op piek-uren belt.

11. Welke drie N.E.S. games zijn momenteel "in" en welke drie zijn jouw persoonlijke favorieten?
De N.E.S. hitparade is: 1. FAXANADU, 2. SOLSTICE, 3. BATTLE OF OLYMPUS
Mijn persoonlijke toppers zijn: 1. SOLSTICE (natuurlijk!), 2. SUPER MARIO BROS. III, 3. FAXANADU. Die laatste drie heb ik al een paar maal helemaal "uit" gespeeld maar ik begin steeds weer vanvorenafaan om te proberen mijn "persoonlijke records" te verbeteren.



Dhr G. Deckers, Eindhoven



Frank Mingels, Maastricht





Richard de Lange Wandels, Leystad



Erwin van Summeren, Eindhoven



Kim van 'T Hul, Hillegom



Robin Keyser, IJsselmuiden

OPEN

CLUB NINTENDO SERVICELIJN NOG LANGER OPEN

Club Nintendo groeit. Elke week melden zich weer een heleboel nieuwe leden, gelukkige bezitters van een Game Boy™ een Entertainment System of een Super Nintendo. De grootste club van Nederland heeft nu niet minder dan rond de 280.000 aanhangers. In heel Nederland zijn dus ontzettend veel Game Boy™, Entertainment System en Super Nintendo spelcassettes in omloop. Wat dat aan vragen oplevert kun je - bij wijze van spreken - op je vingers natellen. Héél, héél veel. Zoveel zelfs, dat wij besloten hebben om de Servicelijn , waarop onze speladviseurs alle vragen over alle spellen beantwoorden, met ingang van 1 oktober 1992 elke doordeweekse dag een uur langer open te stellen. Dat betekent, dat je op werkdagen al vanaf elf uur 's morgens tot zeven uur 's avonds met vragen bij de Club Nintendo Servicelijn terecht kunt! Ons team van 14 speladviseurs en -adviseuses zit er helemaal klaar voor, net als altijd!

Club Nintendo®

VANAF 1 OKTOBER 1992
CLUB NINTENDO SERVICELIJN

03440-32222

MAANDAG T/M VRIJDAG:
11.00-19.00 UUR
ZATERDAG:
09.00-16.00 UUR



SUPER MARIO'S BLIKSEM-CARRIERE

Hoe brengt een doodgewoon Italiaans loodgietertje (dat trouwens als timmerman begint) uit Brooklyn het tot een wereldberoemde superster? Het begint als hij - toen nog kort weg Mario geheten - het zo'n tien jaar geleden aan de stok krijgt met de woeste Donkey Kong, een flink uit de kluiten gewassen aap, die voortdurend op zijn borst staat te trommelen en met de regelmaat van een klok met zware vaten om zich heen smijt.

Na deze heldenrol met succes te hebben gespeeld, gaat het snel bergopwaarts met Mario. Op zijn weg naar de top belandt Mario in het doldwaze Koninkrijk van de Paddestoelen, dat door de kort-aangebonden Bowser wordt geregeerd. Onze slimme held beseft, dat hij het hier niet in z'n eentje afkan en hij haalt zijn broertje Luigi erbij die hem helpt een giechelende en ietwat verlegen prinses te redden.

Tel bij die dapperheid op, dat Mario de sympathiekste loodgietende sleutelaar is die je ooit ontmoeten zal en een absolute held in videogameland is geboren, die terecht "Super" voor zijn voornaam krijgt!

Jij denkt, dat Super Mario na twee fantastische optredens in videogames op zijn lauweren gaat rusten? Vergeet het maar! Hij stort zich halsoverkop van het ene grote avontuur in het andere en speelt een glansrol in vier achtereenvolgende videogame-hits: "Super Mario Bros.", "Super Mario Bros. 2", "Super Mario Bros. 3" en - in de rol van pillendraaier - Dr. Mario.

Daar blijft het niet bij. Hij treedt in Amerika ook op in tientallen stripverhalen en televisieprogramma's. En de plannen voor Super Mario's grootste avontuur totnogtoe zijn inmiddels ook in een vergevorderd stadium: een avondvullende speelfilm.

Zo zie je maar hoe een simpel mannetje als Mario, dat in het begin maar een beetje met een aap loopt te dollen, uitgroeit tot een superster met hoofdrollen in de ene na de andere videogame-hit! Super Mario is nu zó beroemd, dat hij niet alleen in Nintendo spellen optreedt, maar in feite Nintendo is. Kun je je een betere mascotte voorstellen? Wij niet...

En Mario wordt met de dag beter en beter. Het rennen en draven uit zijn vroegere jaren maakt geleidelijk plaats voor andere "vaardigheden": stenen slopen, met vuurballen smijten, diepzeeduiken en zelfs echt vliegen. Wat-ie nog meer op zijn programma heeft? Met Super Mario weet je het maar nooit. Zeker is dat het weer lachen wordt en dat er veel spannende en avontuurlijke uitdagingen aan te pas komen. Als er al een held is die het nog verder kan schoppen dan hij al gedaan heeft dan is dat Super Mario wel. Ben jij er klaar voor?!

Nintendo®

De trappenhal



Hoe kom je precies in de geheime kamer?

Nadat je de villa bent binnengegaan, kom je eerst in de hal. Hierop komt een groot aantal deuren uit die naar allerlei kamers voeren waarin mogelijk een lid van de familie kan worden gevonden, maar ook een gruwelijk monster. En dan is er natuurlijk de geheime kamer die overstroomt van de dollars en de extra levens...



Ga door de bovenste kamer om de speelkamer te bereiken.



De bovenste deur rechts leidt naar de portrettengalerij.



De mysterieuze oude boom ligt achter de linkerdeur.



Treed de gevaren van de overwoekerde broeikas tegemoet door de rechterdeur te nemen!



Trek in een hapje uit de keuken? Zo ja, neem dan de bovenste deur rechts!



Na de keuken volgt de provisiekamer. Wie had ooit gedacht dat verrot voedsel zoveel uitgehongerde wezens zou kunnen aantrekken?

Het vinden van je familieleden

Achter de deuren ligt meer dan één kamer/level verborgen - je moet je door een hele reeks van dodelijke slaapzalen en griezelige kamers heen vechten voordat je het einde bereikt! Alleen door de keuken komen is al erg genoeg...



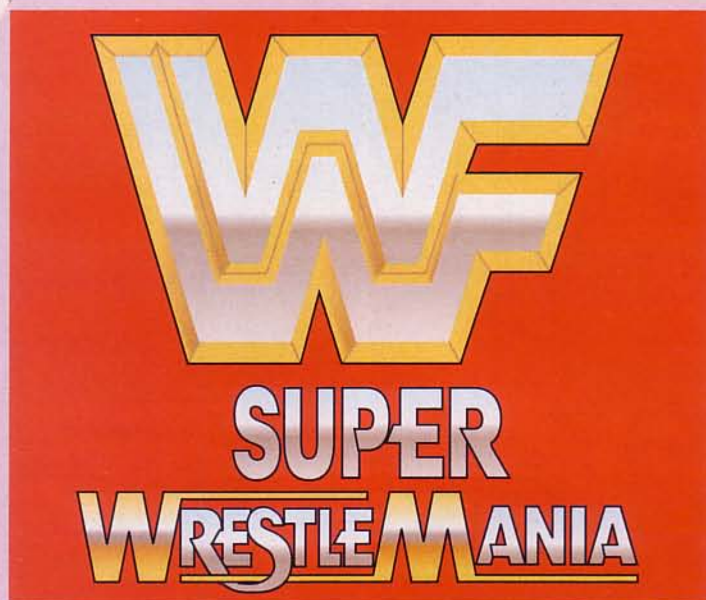
Wat verderop krijg je met de gladde hellingen te maken. Kwam daar werkelijk zojuist een pinguïn voorbij?



Als het je lukt veilig door alle zeven keukenlevels heen te komen, kom je de sneeuwman tegen! Als je die verslaat, krijg je een extra energiehart!

Het bespoken van de spoken

"The Addams Family" op het Super Nintendo Entertainment System® springt er niet alleen uit door z'n schitterende beelden en een geluidskwaliteit zoals we die alleen maar van zo'n 16-bits-wonder mogen verwachten, het is ook een oerspannend en reuze geestig spel! Zonder meer een echte topper!



Superworstelen op z'n Amerikaans!

De muziek schettert... De menige juicht... De sfeer is geladen... Dit alles maakt de WWF zo bijzonder, zeker nu het hele spel op zo'n ongelooflijke manier is aangepast aan de mogelijkheden van de Super NES!

Stap de ring in...

Aan "Super Wrestlemania" doen de tien grootste WWF-worstelaars van dit moment mee. Elk van hen wordt op de meest realistische manier weergegeven! Er kunnen wedstrijden worden uitgevochten tegen één man, in een "Tag Team" of in een afvalreeks met vier worstelaars aan elke kant! Tijdens gevechten van man tegen man en in Tag Teams beslist één val de wedstrijd, terwijl er na een afvalreeks nog één man op z'n benen staat als het andere team is verslagen!



Hulk Hogan

Vermoedelijk de beste worstelaar ter wereld. Hij beheerst een groot aantal krachtige grepen, worpen en andere bewegingen om dat waar te maken!



The Undertaker

Pas op, want zijn worstelstijl is nog formidabeler en beangstigender dan zijn dodelijke blik!



Sid Justice

Sid spreekt op zijn eigen wijze recht over de meer onsmakelijke deelnemers aan de WWF.



Randy "Macho Man" Savage

De huidige WWF-kampioen (op het moment dat wij dit schrijven) die de meest verbijsterende en lenige aanvallen door de lucht kan uitvoeren die je je maar kunt voorstellen!



Jake The Snake

"The Snake" heeft de kracht en de snelheid van het reptiel waarnaar hij genoemd is, waardoor hij het tegen elke worstelaar kan opnem en.



Ted DiBiase - The Million Dollar Man

DiBiase gelooft dat iedereen zijn prijs heeft - maar als je weigert zijn geld aan te nemen, gebruikt hij al zijn verfijnde worstel-technieken om je te verslaan!



Animal

De woede en woestheid van deze kerel, die de helft van het Legioen der Verdoemenis vormt, maken hem tot een formidabele tegenstander!



Hawk

Hawk is misschien nog sterker dan zijn partner Animal. Hij is een indrukwekkende worstelaar met enorme biceps en een aantal verschrikkelijke bewegingen!



Earthquake

Earthquake behoort tot het Natural Disasters team en met zijn enorme bouw en verrassend snelle aanvallen kan hij inderdaad een ramp zijn voor elke tegenstander!



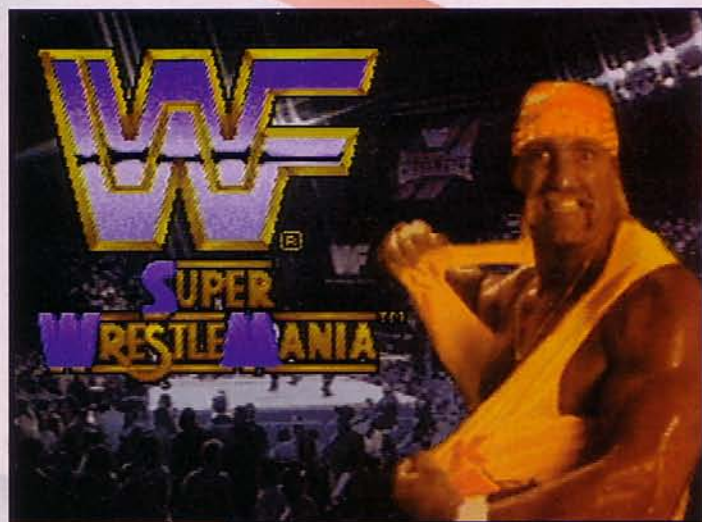
Typhoon

Typhoon, de andere helft van de Natural Disasters, is groot, zwaar en heel, heel sterk - bepaald geen doetje!



Vorm een team of doe't alleen!

Om het allemaal nog leuker te maken, kun je een vriend of vriendin vragen met je mee te doen. De boeiendste manier van worstelen vind je in "Super Wrestlemania's" Survivor Series voor twee spelers!



Superdigitalisering

"Super Wrestlemania" is een fantastisch voorbeeld van de vele mogelijkheden van de Super NES. De gedigitaliseerde beelden van de worstelaars aan het begin van het spel zijn werkelijk van topkwaliteit. Dit heeft alles te maken met het feit, dat deze beelden rechtstreeks vanuit een digitale scanner naar de Super NES zijn overgezet, wat alleen bij een 16-bits machine mogelijk is. De kwaliteit van de beelden in het spel is eveneens indrukwekkend - het detail waarmee elke worstelaar is weergegeven is werkelijk superieur, terwijl je de animatie zelf moet zien om het te geloven! En dat is nog maar het topje van de ijsberg...

Supertechnieken

Een worstelwedstrijd is zo goed als de manoeuvres die het biedt. Gelukkig bevat "Super Wrestlemania" daar ongelooflijk veel van! De vier belangrijkste knoppen - A, B, X en Y - worden gebruikt om de bewegingen uit te voeren en met combinaties hiervan worden complexe aanvallen uitgevoerd.



Schoppen!



Bestraf je tegenstander met een desoriënterende suplex!



Spring op je tegenstander als hij op de mat ligt.



Zet hem klem om de wedstrijd te winnen.



Vliegende valschoppen zijn even effectief als indrukwekkend!



Probeer een vliegende elleboogstoot vanuit een hoge armklem om de andere worstelaar goed pijn te doen!



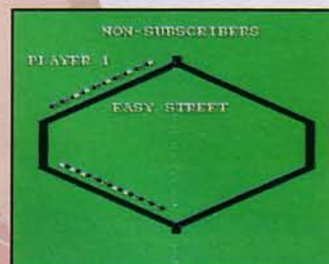
Probeer een heupzwaai als je tegenstander op je af rent!



En natuurlijk kan er ook buiten de ring worden gevochten!

PAPERBOY 2™

De wedergeboorte van een klassieker





Het eerste "Paperboy"-spel was niet alleen een topper in de speelhallen, maar ook op de NES en de Game Boy™. Nu is het nieuw leven ingeblazen en gemoderniseerd, zodat het als "Paperboy 2" voor het eerst op het Super Nintendo Entertainment System® kan worden gespeeld.





Houd de dief!

Nadat je een deel van de weg bent overgestoken, kan het zijn dat je een dief ziet die een overval pleegt op een benzinestation. Je kunt hem tegenhouden en een leuke beloning krijgen door hem met een krant te raken! En als het je lukt met een welgemikte worp de kinderwagen te stoppen, komt je foto in de krant!

Ten dienste van de abonnees

Het basisidee van "Paperboy 2" is hetzelfde als bij zijn voorganger: je moet bij al je huidige abonnees hun kranten bezorgen. Daarvoor hoef je die kranten alleen maar in de brievenbus of op het voorportaal te gooien. Maar als je misgooit of iets van hun bezittingen kapot maakt, verlies je een abonnee. Als die allemaal opzeggen, word je ontslagen! Maar als je je kranten perfect weet te bezorgen , word je beloond met een extra leven of met iemand die zich opnieuw abonneert.

Een strijd tussen de sexen

Niet alleen moet je je door drie lange, zware weken heen zien te knokken, je kunt daarbij ook nog kiezen of je krantenjongen of krantenmeisjes wilt zijn. Alhoewel het spel niemand bevoordeelt, zal er ongetwijfeld nog heel wat afgeruzied worden over de vraag, of jongens dan wel meisjes de beste krantenbezorgers zijn!

Plezier voor twee

Als je tegen een vriend of vriendin speelt, wordt de uitdaging nog veel leuker. De straatronde wordt afzonderlijk gespeeld, waardoor je een behoorlijke score kunt opbouwen en ervoor kunt zorgen dat je klanten tevreden blijven. De bonusronde wordt gelijktijdig gespeeld. Als je je goed voelt, kun je je partner met rust laten, maar als die vervelende mensen het je moeilijk hebben gemaakt, kun je proberen hem of haar van zijn of haar fiets te stoten!

Een dag in het leven...



Een krantenjongen heeft het lang niet zo gemakkelijk als men denkt. Je moet een hele week vol gebrek aan eerbied, irritante klanten en valse honden zien te overleven en zelfs dan is ondankaarheid nog je loon! Wil je echter wat extra zakgeld verdienen, dan kun je maar beter op je fiets stappen en beginnen die kranten te bezorgen!



Wees voorzichtig als je tegen de glooiïngen oprijdt!



Pas op voor honden en auto's als je deze drukke kruispunten oversteekt!

Evenals in het vorige spel, zijn de bewoners van dit plaatsje nogal vreemd. Vuurspuwende standbeelden, technici die met banden rollen, rioolmonsters, spoken, zombies, auto's die recht op je af komen en skateboarders maken het leven van een krantenjongen allemaal moeilijk, hoewel die moeilijkheden door een goedgemikte worp met een krant eventjes kunnen worden opgelost.



Pas op voor het glas!

Je ronde omvat twintig huizen. In tien daarvan wonen je abonnees. Lukt het je bij alle tien een krant te bezorgen, dan verdien je een extra leven. Maar als je een abonnee overslaat, zegt die op. Je kunt weer maximaal tien abonnees terugwinnen door voor een perfecte bezorging te zorgen.



Was het nou echt zo'n goed idee die auto te raken?

De eerste week speelt zich af in een klein plaatsje, maar als je de tweede of derde week haalt, worden de stadjes wat interessanter en kom je villa's, kermissen, parken en autodealers tegen!



Gooi de krant in de brievenbus om extra punten te verdienen!

Bonusronde

Nadat je met succes een dag hebt overleefd, kun je de menigte op de oefenbaan imponeren met je vaardigheden. Deze bestaan uit een aantal hellingen, bruggen en sprongen, evenals uit doelen die je punten opleveren als je ze raakt. Als je deze baan weet te overleven, wordt je score vast heel hoog!

Punten scoren

Het leven van een krantenjongen houdt meer in dan alleen maar kranten bezorgen. Want om veel punten te behalen, moet je een aantal speciale trucs leren!

In principe kun je op twee manieren scoren. Het belangrijkst is de spelscore, die oploopt naarmate je meer kranten bezorgt en goede daden verricht. De tweede is de breukscore, die tijdens de bonusronde bij je score wordt opgeteld. Maar als je verongelukt, gaan alle punten die nog niet zijn overgezet verloren! Om meer bonuspunten te behalen, moet je wat streken ulthalen. Hier zijn enkele aanwijzingen om je op weg te helpen...

- **Breek de ruiten van niet-abonnees**
- **Raak de auto's zodat ze op de monteurs vallen**
- **Bevrijd het zwijn dat wordt geroosterd!**
- **Raak de honden!**





Oeioei, alweer een gebroken ruit!



De terugkeer van Shredder!

Helden komen en gaan, maar de slechte kerels blijven hangen. Dus moeten onze vier onbevreesde helden opnieuw uit de riolen terugkeren om met Shredder en z'n Foot Clan af te rekenen!

Turtle-technieken

De vier turtles - Raphael, Leonardo, Donatello en Michaelangelo - zijn meesters in de Oosterse vechtsporten en bovendien zeer bedreven met hun favoriete wapens! Deze vier superhelden vallen echter niet alleen met sprongschoppen en wapens aan, maar weten hun tegenstanders ook uit te schakelen door zich over de grond te laten glijden! De onderlinge verschillen tussen de turtles zijn niet groot, hoewel Donatello wat langzamer is dan zijn maten, terwijl het aanvalsbereik van Raphael korter is.

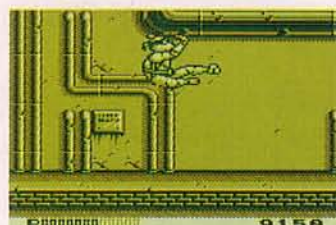


Acte 1 - De strijd om uit de riolen te komen

Om te beginnen moeten de turtles aanvallen om uit de riolen in de straten te komen! De Foot Clan is namelijk vastbesloten ze op eigen terrein tegen te houden. Daarom zijn ze de riolen binnengedrongen en gebruiken ze nu allerlei laffe trucs om te kunnen winnen! Vanaf de vrij zwakke en ongewapende Foot Clan soldaten tot de met bommen gooiende clowns zijn de turtles in de minderheid en omsingeld! Even breidt het gevecht zich uit tot op straat, maar al snel gaat het weer terug naar de bedompte riolen, waar plotseling door een enorme explosie het plafond instort. Gelukkig zijn onze turtles ook slimme helden. Zij weten zich vast te klampen aan de pijpen die niet zijn losgerukt toen de Foot Clan de bom liet ontploffen.

De sloop van het riool!

Aan het einde van het level verschijnt Rocksteady, Shredders boosaardige trawant. Niet alleen moet je zijn geweerschoten en aanvallen zien te ontwijken, maar ook moet je goed uitkijken voor de bloempotten die van bovenaf naar je toe worden gegooid!



Gewoon wat rondhangen...



Rocken met Rocksteady



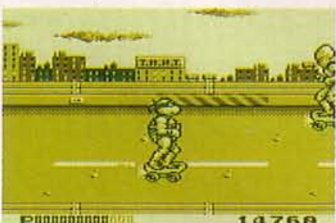
Pas op voor dat putdeksel!

Acte 2 - Skateboarden op de snelweg

Tijdens het tweede level zien we de turtles razendsnel over de snelweg schieten op hun turbo-skateboards! Hoverjets en Foot Clan soldaten op wielen maken hun het leven nog wat moeilijker en brengen onze helden het hele level lang steeds meer in de problemen! De grote, slechte en lelijke Bebop verschijnt aan het einde. Die stelt je vast en zeker voor verrassingen met een hele serie nieuwe aanvallen!



Sprongschop om hoverjets te vernietigen!



Rondcrossen op de snelweg

"Cowabunga"

TMHT II telt nog heel wat meer levels, stuk voor stuk boordevol boosaardige Foot Clan boeven! En of al die actie en opwinding nog niet genoeg is, kun je ook nog genieten van de verbazingwekkende muziek en gesproken turtle-teksten!

Bonus- en reddingsspellen

Als het je lukt een level uit te spelen zonder een turtle te verliezen, mag je proberen een enorme score te behalen in een bonusspel . Daarbij moet je zoveel mogelijk pizza's zien te verzamelen voordat de tijd verstrijkt. Maar pas wel op, want die neigen ertoe heel snel te verdwijnen! Het reddingsspel vindt plaats nadat je een level hebt afgewerkt, als er althans daarvoor een turtle gevangen is genomen. Je moet de bewaker uitschakelen voordat de tijd verstreken is. Als die jou raakt, kost dat je weliswaar niet je gezondheid, maar wel heel veel tijd!



Val aan en trek dan terug!



Barcelona in de palm van je hand!

Met "Track Meet" kun je de opwinding en de sfeer van de onlangs gehouden Olympisch Spelen weer helemaal opnieuw beleven! Zeven uitdagende en onderhoudende sporten wachten hier op ambitieuze atleten - nummers die werkelijk alles van je vaardigheid en je uithoudingsvermogen eisen!

Laat de spelen beginnen

Je kunt kiezen of je alleen maar wilt trainen, wilt deelnemen aan een kampioenschap tegen een computertegenstander of je geluk wilt beproeven tegen een andere speler via Het Game Link™ snoer. Als je de computerspeler weet te verslaan, moet je het tegen een nog betere atleet opnemen, variërend van een nogal tamme barbaar tot een uiterst bekwame Oosterse krijger.

Na elke wedstrijd krijg je op basis van je prestatie punten toegewezen. Als alle wedstrijden zijn afgelopen, wordt de atleet die de hoogste totaalscore heeft behaald winnaar!

Eerste nummer - de 100 meter

De sprint over 100 meter is simpelweg een kwestie van zo snel mogelijk op de knop drukken! Je moet daarbij werkelijk zeer snel zijn om de betere computeratleten te verslaan!

Tweede nummer - 110 meter horden

Dit vraagt wat meer vaardigheid, want niet alleen moet je zo snel mogelijk lopen, maar tevens moet je precies op tijd afzetten voor je sprong bij de horden. De beste manier om te springen en toch op snelheid te blijven is een klein sprongetje te maken als je pal voor een horde bent.

Derde nummer - speerwerpen

Eerst moet je kracht opbouwen en daarna de speer zo ver mogelijk weggooien. Voor het beste resultaat moet je je worp op de 10 meter-lijn inzetten en bij de laatste lijn afwerpen! Probeer een hoek van 39-42 graden aan te houden, zodat je speer niet te snel naar beneden komt.

Vierde nummer - Polsstokhoogspringen

Je succes wordt vooral bepaald door een perfecte plaatsing van de polsstok! Bepaal eerst de hoogte, ren vervolgens naar voren en plaats de stok in de daarvoor aangegeven plaats vlak voor de balk. Je moet hem ook precies op tijd loslaten, zodat je zelf over de balk vliegt en de polsstok weer terugvalt.

Vijfde nummer - Verspringen

Hier komt het er op aan niet alleen in de juiste hoek omhoog te springen, maar ook zover mogelijk vanaf de balk terecht te komen. Ren naar het zand en kies vervolgens, Zodra je op de balk bent, je hoek. Nogmaals, 39-42 graden is de optimale hoek.

Zesde nummer - Discuswerpen

Dit is nogal lastig! Om te beginnen moet je zoveel mogelijk kracht opbouwen en dan de discus werpen voordat je te duizelig wordt! Het beste kun je hem weggooien als je je lichaam voor de tweede keer naar het veld toedraait. Maar pas wel op, want als je timing niet goed is, vliegt de discus in de netten!

Zevende nummer - Gewichtheffen

Nadat je het gewicht hebt gekozen waarmee je het wilt proberen, moet je eerst kracht opbouwen voordat je het optilt. Als je figuur omhoog komt, moet je hem op de volgende fase voorbereiden door op de andere knop te drukken. Bepaald geen nummer voor doetjes!





100 m



110 m Horden



Speerwerpen



Polsstokhoogspringen



Verspringen



Discuswerpen



Gewichtheffen



Draagbare filmkracht!

De spookachtige gebeurtenissen in de villa van de familie Addams zijn nu ook beschikbaar voor de Game Boy™. Dit spel is ontzettend goed, net als zijn tegenhangers voor de NES en de Super NES!

Als Gomez moet je de spookachtige villa doorzoeken om de andere leden van de familie te vinden die op mysterieuze wijze zijn verdwenen. Sinds zijn vertrek zijn andere spoken de villa binnengedrongen en hebben daar vallen geplaatst om ongenode bezoekers te weren - en daarmee bedoelen zij Gomez!

Gelukkig is er een aantal voorwerpen die Gomez kunnen helpen deze indringers er weer uit te schoppen. Door bepaalde drankjes wordt hij een woest monster met bepaalde krachten en vermogens, waaronder snelheid. Bovendien beschikt hij over een enorme voorraad dolken om de spoken onder de duim te houden.

De villa van de familie Addams is enorm groot, met riolen, keukens, slaapkamers, bibliotheken en dergelijke die overal in dit huis met z'n verschillende etages verspreid liggen. In de vrieskast vind je een ijzige wereld die bewoond wordt door pinguïns en onderin het huis bevindt zich een vuilvernietiger vol ratten! Met z'n vele verschillende locaties en vrijwel niet aflatende actie zal dit spel alle Game Boy™-bezitters die op zoek zijn naar een uitdagend avontuur vast veel plezier bezorgen!









© Disney

Betreed de wonderlijke wereld van Disney, samen met Mickey Mouse die zich een weg moet banen door het paleis van een boosaardige tovenaar!

Dit is deels een strategie- en deels een actiespel, waarin je Mickey door de talloze kamers van het paleis moet begeleiden en genoeg sleutels moet zien te verzamelen om in het volgende gedeelte te kunnen komen. Elke kamer is een soort doolhof, dus moet je je route zorgvuldig plannen. Ook moet je ervoor zorgen, dat je de hamers te pakken krijgt waarmee je langs de enorme rotsen die je weg blokkeren kunt komen.

De kamers worden door talloze zombies en spoken bewoond. Je moet dus snel zijn tijdens het zoeken naar de sleutels, anders krijgen zij je te pakken en word je er zelf een! Er zijn bommen en pijlen en bogen te vinden, zij het slechts in beperkte hoeveelheden. Zorg er dus voor dat je goed mikt!

In dit spel zijn de magie en de pracht van Disney werkelijk briljant uitgewerkt. Mickey wordt gedetailleerd weergegeven, evenals zijn spookachtige omgeving. Neem daarbij het enorme aantal kamers en puzzels, en je zult er vast heel veel plezier aan beleven!











Een draagbare komedie vol actie

De populairste lachfilm aller tijden is nu beschikbaar voor de Game Boy™!

Het verhaal is vrijwel gelijk aan dat van de film. Jij bent de jonge held die alle schatten moet verbergen voor een bende boeven die vast van plan zijn de erfstukken te stelen! Als je ze verzameld hebt, moet je ze door een valluik de kelder in laten vallen waar de dieven ze niet kunnen vinden!

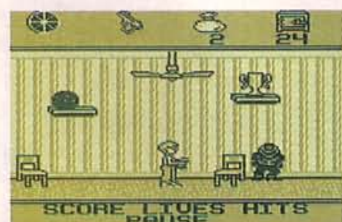
Dit opwindende avontuur bevat een aantal verschillende levels. In het eerste moet je het huis doorzoeken om kostbare juwelen en geld te vinden, in het volgende moet je je speelgoed verzamelen! Je kunt een aantal vallen gebruiken om de boeven te verrassen en ook kun je een katapult vinden waarmee je je tegen bepaalde vijanden kunt verdedigen!

Het huis is over verschillende schermen verdeeld en alleen als je al die schermen hebt doorzocht en het benodigde aantal kostbaarheden hebt verzameld, kun je de kelder ingaan om ervoor te zorgen dat de dieven geen kans meer maken. Maar pas wel op voor de spinnen daar beneden...

"Home Alone" is even spannend als de film, waardoor het een uiterst boeiend avonturenspel is geworden!









Uit de schaduwen...

Er heersen duistere krachten in New York. De mensen leven in angst door een nieuwe dictator die de Verenigde Staten systematisch op de knieën weet te brengen. Slechts één man kan hem dat beletten... en probeert dat ook. Ryu Hyabusa stapt vanuit de schaduwen der duisternis naar voren om het land nieuwe hoop te geven, hoewel hij zeer goed weet dat zijn kansen zeer klein zijn...

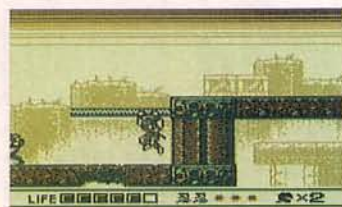
Gewapend met een ruime collectie Oosterse wapens werkt Ryu zich door de zwaar bewaakte straten van New York. Daar gaat hij de strijd aan tegen de vele robots en trawanten van de mysterieuze dictator. Als hij goed genoeg zoekt, vindt hij vuurbommen en levensreddende drankjes. Toch moet Ryu voortdurend op zijn best blijven om deze niet aflatende stroom aanvallen te kunnen overleven!

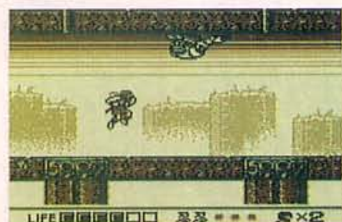
Ryu heeft ook een enterhaak die hij aan bepaalde platforms boven zich kan bevestigen om daar naartoe te klimmen. Ook kan hij zich vanaf bepaalde platforms naar beneden laten vallen naar nieuwe gebieden daaronder!

"Shadow Warriors" zit boordevol levels, vallen en bewakers. Ryu moet zich door een complex vol transportbanden heen vechten om bij een gespierde idioot te kunnen komen die hem opwacht. Vervolgens moet hij afrekenen met de gevaren in het woeste derde level. Aan het eind daarvan wacht een leider die met een geweer zwaait hem op!

De actie in dit spel is even boeiend als die in de NES-versie. Liefhebbers van "Shadow Warriors" en "Double Dragons" mogen het dan ook beslist niet missen!







MEGA MAN

DR. WILY'S REVENGE

Alsof Dr. Wily er nog niet genoeg aan had de schermen van de NES-eigenaren te terroriseren, is hij nu ook in de Game Boy™ getrokken . Zelfs Mega Man heeft zijn handen vol aan deze draagbare machtswellusteling, dus hebben wij naar een aantal tips en trucs gezocht om je er doorheen te helpen!

Volgorde van vijanden

Eén van de aantrekkelijkste kanten van de serie Mega Man spellen is, dat je zelf de volgorde kunt uitkiezen waarin je de verschillende levels neemt. Als je je realiseert, dat je de kracht van een verslagen vijand kunt overnemen, is er voor een aankomende superheld altijd een goede route uit te zetten...

Volgorde	Vijand/Level	Versla met
1	Elecman	Gewoon geweer
2	Iceman	Electrische straal
3	Fireman	Ijsstraal
4	Cutman	Vuurstraal

Zodra je door het laatste level heen bent, word je beloond met de "carrier" (drager), een speciaal zwevend platform waarmee je bepaalde andere platformen kunt bereiken of over een bed vol scherpe punten heen kunt komen.



Het kasteel van Dr. Wily

Het avontuur gaat verder! Dr. Wily leeft in een nogal angstwekkend complex. Dat zit vol vallen en bewakers die daar zijn geplaatst om indringers buiten de deur te houden. Gelukkig heb je nu een aantal wapens en het pas verworven "carrier"-vermogen, dat handige zweefplatform!

Vernietig de vijanden met de electrische straal en gebruik vervolgens het carrier-platform om de extra levens te bereiken.

Gebruik de electrische straal of het wapen van Cutman en werk je dan voorzichtig door de schroefbeitels heen. Waarschijnlijk ontvang je hier een aantal power-ups.

Als je valt, houd dan links aan om ten eerste de electriciteit en ten tweede de scherpe punten te ontwijken.

Spring bij de rand van de electriciteit omhoog om de krachtige luchtstroom te ontwijken en spring er daarna langs zodra de electriciteit verdwijnt.

Als de vogel boven je vliegt, ontsteek dan het vuurschild waardoor de vallende eieren in de vlammen worden vernietigd.

Maak al je vermogens krachtiger door stil te gaan staan om de naar beneden komende schroeven te vernietigen en de bonussen te innen die zij achterlaten.

Als je valt, beweeg dan naar het midden en blijf daar!

Gebruik de carrier om de klim naar rechts te halen.

Als je de schildmannen bevriest vlak nadat ze hebben geschoten worden ze weerloos en vormen ze een gemakkelijk doelwit.

Wily's Teleport-systeem

In dit verschrikkelijke gedeelte word je door nog eens vijf robots opgewacht!



Flashman - Vernietig deze door dichtbij hem te blijven en vuur te gebruiken - zelfs als hij de tijd stilzet werkt je vuurschild door, zodat hij gewond raakt als het ronddraait.



Quickman - Gebruik eerst je normale geweer om zijn energie met iets meer dan de helft te verminderen en gebruik vervolgens de tijdstopper om hem af te maken.





Bubbleman - Bestook hem simpelweg met de snelle boemerangs.

Heatman - Schiet op hem met een bel. Als hij daarna op je af rent, spring dan over hem heen en ren naar de andere kant van de kamer. Herhaal dit totdat hij is verslagen.



Swordman - Deze vijand is bedrieglijk eenvoudig te verslaan. Als hij zijn zwaard omhoog brengt, ga dan dichtbij hem staan en bombardeer hem met kogels uit je normale geweer. Probeer zijn zwaard niet te raken, want daardoor wordt hij alleen maar sterker. Je veroorzaakt meer verwondingen door zijn lichaam te raken.

Dr. Wily's ruimteschip



Ga met de carrier naar de bovenste platforms en de ijsblokken.

Ren niet door die electrische barrières heen.

Gebruik nadat je twee schermen naar beneden bent gevallen de carrier om te voorkomen dat je niet gespietst wordt op de scherpe punten!

Als je over deze verdwijnende blokken heen gaat, pas dan op voor de korte pauze ergens onderweg. Je moet dan namelijk even wachten voor je verder gaat.

Bevries de robots met de insekte-ogen en bestook ze vervolgens met je normale geweer!

Deze serie blokken is nog lastiger om overheen te komen! Als je op een blok vlak naast de scherpe punten staat, moet je recht omhoog springen zodat je op het blok dat boven je verschijnt kunt landen. Begin met je sprong als het blok daarvoor verdwijnt.

Ga met de carrier naar het hogere platform zodat je de power-ups in de schermen daaronder kunt verzamelen.

Gebruik de ijsstraal om de ronddraaiende ballen en kaken te bevriezen.

Klim voorzichtig om dit gedeelte heen en gebruik het vuurschild om die agressieve vogels af te weren.

Gebruik het wapen van Heatman om de metalen blokken te vernietigen en extra levens te bereiken.

Als je hier naar beneden valt, houd dan links of rechts aan.

Druk naar rechts als je valt om onder het W-teken een extra leven te bemachtigen.

Wacht bovenop de ventilatoren tot de electriciteit is verdwenen en ren er dan snel langs.

Dr. Wily! Gebruik om te beginnen de snelle boemerangs om het voertuig waar de ronddraaiende raketten uitkomen te vernietigen. Gebruik vervolgens het schild om de kogels die langs de grond schieten naar Wily te laten afketsen. Ook moet je nog de klauw zien te ontwijken die naar beneden komt, maar met geduld kom je er vast doorheen!

SUPER MARIO WORLD

De Switch-paleizen

In "Super Mario World" komt een aantal Switch-paleizen voor waarmee je de transparante blokken in normale kunt veranderen, waardoor Mario wat minder problemen heeft!



Volg het gele pad...



Spring op de schakelaar



Nu worden alle gele blokken normaal!



Spring door de tweede groene pijp omhoog.

Het gele Switch-paleis

Dit is wel heel gemakkelijk te bereiken. Je hoeft alleen maar Yoshi's Island 1 te voltooien en dan het pad omhoog te volgen. Bovenaan vind je dan het gele Switch-paleis. Als je vervolgens naar rechts en door de pijp heen gaat, kom je bij een grote P-schakelaar. Spring hierop en verander zo de gele blokken in normale!

Het groene Switch-paleis

Het groene Switch-paleis is te vinden in de Donut Plains 2. Ga deze wereld binnen en spring, hetzij als Super Mario, hetzij als Mario met de Cape, naar de tweede groene pijp die je tegenkomt. Als je vervolgens een serie van vier oplopende blokken bereikt, gooi je een schelp naar de hoogste of vlieg je over de blokken heen naar de sleutel bovenin. Steek de sleutel in het slot en... daar ga je dan!

Het rode Switch-paleis

Het rode Switch-paleis is te vinden in de Vanilla Dome 2. Het P-blok vind je door naar rechts te gaan, dan omhoog, dan naar rechts, dan weer omhoog en dan naar links naar het P-blok naast de muur. Gebruik dit P-blok om langs de bakstenen muur te komen, ga daarna door de tweede tunnel naar beneden en dan naar links om bij een sleutel te komen. Het sleutelgat is op één platform onder de sleutel te vinden...

Het blauwe Switch-paleis

Het laatste Switch-paleis is te vinden in het Forest of Illusion 2. Ga helemaal naar de bodem van de getoonde tunnel en dan naar links door de valse muur naar de sleutel toe die daar op je ligt te wachten.



Laat met de schelp de klimplant verschijnen en klim dan helemaal naar boven.



Vind het P-blok en gebruik dat om langs de muur te komen.



Neem de sleutel mee naar het sleutelgat.



Ga de tunnel in.



En door de valse muur!!





Nemesis

De Konami-code werkt ook voor het spel Nemesis. Druk, om volle bewapening te krijgen, op Start om het spel te pauzeren en druk:

▲▲▼▼◄►◄►B, A, Start.



Track & Field II

Om bij het hamerwerpen 92,04 te behalen, moet je je kracht onder "Power" op 0 zetten en onder een hoek van 81° gooien als die knippert. Als door een wonder word je dan beloond met een record-afstand!

Samuel Quaiream, Benoit Mignan, Frankrijk

The Simpsons - Escape from Camp Deadly

Om Lisa uit de laatste tunnel met giftig afval te redden, moet je met een boemerang naar de vier lichten in het plafond gooien. Als die alle vier zijn geraakt, kun je over de bewaker heen springen en naar de uitgang aan de rechterkant rennen! Tevens moet je, om 'Blindside Bill', de kwelgeest in de eerste boomhut te doden over hem heen springen en een boemerang tegen zijn rug gooien voordat hij tijd heeft zich om te draaien.

A. Kenyan, Engeland.



R-Type

Druk als je het scherm met hoogste scores voor je hebt tegelijkertijd naar links, neer en op de A en de B knop. Dan verschijnt er een tekenprogramma!

Patrice van der Linden, Holland

Goal!

Om Brazilië in de finale tegen Holland te laten spelen, moet je het volgende paswoord invoeren: LTXAREZC GPMGOCPB.

A. Kenyan, Engeland.

We zijn werkelijk overspoeld met tips over de nieuwste Game Boy™ spellen, maar het lijkt wel of de NES is overgeslagen! Als jij nog wat tips hebt betreffende spellen voor één van deze twee systemen, dan kun je die met honderdduizenden anderen delen door ze te sturen naar:

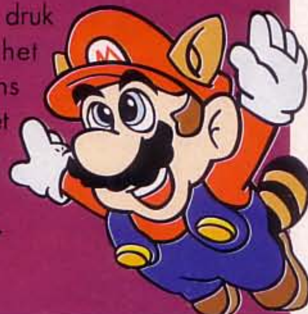
Lezerstips , Club Nintendo, Postbus 8000, 4000 JC Tiel

Maar als je de spoken niet te pakken kunt krijgen, als de Turtles zijn uitgeschakeld of Mario door Bowser in elkaar wordt geslagen, bel dan de Nintendo Servicelijn: telefoon 03440 – 32222. De Nintendo speladviseurs zijn op werkdagen bereikbaar van 11.00 - 19.00 uur en op zaterdag van 09.00 - 16.00 uur.

Super Mario Bros. 3

Als je het spel hebt uitgespeeld en het rode gordijn naar beneden is gekomen, druk dan op de startknop om naar het titelscherm te gaan en vervolgens weer op de startknop om met het spel te beginnen. Je krijgt dan automatisch vijf rijen P-vleugels!

Vicky Lewis en Jennifer Lee, Engeland



The Hunt for Red October

Zodra aan het begin van het spel de kaart van Europa en Amerika is verschenen, moet je op de A en de B knop drukken, daarna omhoog en vervolgens omlaag. Als je dit doet voor de kaart verdwijnt, begin je met 25 raketten!

Axel van Zweeden, Holland

Solar Jetman

Voer de volgende code in om op de vijfde planeet te komen: GHHQHGBBGLNB.

Umberto Rossetti, Italië

Terminator 2

Level 1 – Vernietig de torens in de volgende volgorde: 4/1/5/2/3. Als je aan het einde van het level tegenover de grote robot staat, moet je gewoon bukken en vuren!

Level 2 – Werk je door de bovenste etage heen - als je in een doodlopend stuk terecht komt hoef je maar één etage naar beneden te gaan.

Level 4 – Blijf rechts en beneden, ga dan tegenover de vrachtwagen staan en schiet door de voorruit daarvan heen.

Klaus Rinfield, Oostenrijk

NES

Batman

J. Sebastien	3032000
Jehdi Fassatoui	1367000
Nicolas Vandroogenbroeck	1320100
Kristof Vantieghem	952300
Ludovic Godefroid	683700
Dries De Love	672700
Benoit Ballieu	658600
Johan Devriese	549800
Florian Leber	541300

Bubble Bobble

Joseph Bordui	2767600
Gunther Martens	2427970
Pascal Segers	2016740

Burai Fighter

C. Patrick	1270720

Cobra Triangle

Gregory Defourny	983500
Bernd Hermann	703250
Matthew Collier	613150
Jonathan Giacomelli	479980

Double Dragon

Pierre Frederico	999230
Kevin Ludl	335970
Stephane Bracaval	138080
Teddy Beltrametti	73470

Double Dragon II

Stephane Lutynski	502810
Rodrigue Roland	487120
Gianfilippo de Cesaris	198600
Fabio Gadia	170480
Sebastien Dierickx	162190
Christian Rudisch	161710
Michael Desloover	129210

Dr. Mario

V. Adrien	147400
Francine Ceulemans	135000
Christelle Charlier	79480

Dragon Ball

Goeffrey Romero	390700

Duck Hunt

Kristof Sterckx	9147000
Robin Hewison	1065500
Andreas van der Aa	1001700
Steven De Baere	678500

Duck Tales™

Gabrio Strada	31708000
Patrick Van Cappellen	28481000
Alessandro Perego	19563000
James Giles	18909009
Enzo D'Ambrosio	18300120
Bjorn Bleyens	16035000
Sylvie Peperstraete	13250000
Kristof Terreur	13250000

F-Zero

C. Gilles	48500

Golf

B. Thomas	-15

Gradius

Thierry Hairson	9999990

IronSword

Maxime Messely	177928

Kung Fu

Didier Dechesne	1989910
Eric Mombaerts	949200

Pinball

Bertrand Peret	734980
Cedric Herpoel	488440
Sven Ruyver	379770

Populairste Spellen

Alle oude favorieten bezetten nog steeds de topplaatsen in beide lijsten, met Mario op een onvermijdelijke eerste plaats. De "Rescue Rangers" zijn nog steeds sterk in opkomst, omdat hun schattige en uitdagende avontuur kennelijk velen aanspreekt. De nog immer populaire "Double Dragon"-spellen weten zich in beide lijsten goed te handhaven, terwijl het originele "Batman"-spel een opleving doormaakt, ongetwijfeld dankzij het succes van de nieuwste film!

Wij willen ook graag jouw stem voor de NES en Game Boy™-lijsten. Zet daarom je top tien voor de NES en/of je top vijf voor de Game Boy™ op een stuk papier en stuur dat naar het nieuwe adres.

NES Top Tien

1	◆	Super Mario Bros. 3
2	◆	Super Mario Bros. 2
3	◆	Super Mario Bros.
4	◆	Rescue Rangers™
5	◆	Double Dragon II
6	▲	The Legend of Zelda
7	●	Teenage Mutant Hero Turtles
8	▼	The Simpsons
9	●	Teenage Mutant Hero Turtles II
10	▼	Batman

Game Boy Top Vijf

1	◆	Super Mario Land
2	▲	Duck Tales™
3	▼	The Simpsons
4	●	Double Dragon II
5	●	Choplifter II

▲ GESTEGEN ▼ GEDAALD
◆ BLIJVEN STAAN ● NIEUW BINNENGEKOMEN

Pinbot

Louis Letecheur	99999999
Richard Vervoot	99999999

Probotector

Georg Singer	2000500

Snake Rattle 'n' Roll

P. Jasselin	999850
Julien Cescotto	717898
Pierre Cardol	421950

Solomon's Key

Philippe Mouthuy	1822380

Super Mario Bros. 3

Janneke de Groot	9999990
Alexandra Riolet	9999990
Gregory Olszewski	9999990
Nicolas Pagnant	9999990
Sandro Spalletti	9999990
Matteo Salvadori	2500000
Pietro Campanella	2438660
Florian Jager	2225610
Cedric Lippens	2194960

Tetris

Mattias De Moor	999999
Arnaud Nicolas	999999
Christophe Richon	999999
Arnaud Wyers	999999

TMHT

V. Philippe	999800
Jurgen De Laet	766400

SUPER NINTENDO

Super Mario World

S. Loris	9999990

GAME BOY

Batman

Pierre Sailliez	410440
Gregory Verhulst	336600
Fedor Ikelaar	328350

Burai Fighter

Tim Panis	1079665

Castlevania

Wolfgang Kaltenbrunner	511570

Golf

Heinz Sares	47

King of the Zoo

Elisabeth Marchal	880000

Revenge of the Gator

Peter Kovanda	6855400
Alexander Hofer	2403950

Skate or Die

Robert Pompe	158380

Super Mario Land

Alex Blattmann	999999
Bardo Cornelissen	999999
Armand Dena	999999
Joris de Dobbelaer	999999
Daniel Lombart	999999
Kevin O'Riordon	999999
Nicolas Pagnant	999999
Christian Prechtl	999999
Karine Rebetez	999999
Thomas Waiti	999999

Tetris

Bart D'Hooghe	500000
Lukas Grossman	493939
Puria Ordubadi	484554
Stephane Lutynski	435012
Edouard Rogge	411923

Wizards and Warriors

Frederik Janssens	897300

Uiteraard is het je om roem en toejuichingen te doen, maar je moet je plaats op de pagina met Hoogste Scores wel écht verdienen! Eerlijk gezegd kunnen we je naam maar één keer in de lijst afdrukken. En om daarop de grootste kans te maken, kun je het beste al je hoogste scores inzenden! Wat we van je nodig hebben is een lijst met die scores, alsmede je naam, je leeftijd (wees maar niet verlegen), je adres en een foto van elke score. Vooral je leeftijd is voor ons van belang, want we baseren onze keus niet alleen op je score, maar ook op je prestatieniveau! En wat dacht je van wat ouder/kind-combinatie? We weten dat er talloze moeders en vaders tot laat in de avond spelen. Waarom zou u uw scores niet eens met die van de jongere generatie vergelijken (maar niet knoeien)?

Club Nintendo, Postbus 8000, 4000 JC Tiel, Nederland.



Beste Nintendo,
Wij hebben een Amif Nintendo clubje opgericht. De letters A.M.I.F. betekenen onze namen. Wij zijn hartstikke gek van de Nintendo. Wij hebben een beetje weinig plaatjes voor onze schriften en ons clubschrift, daarom vragen wij of jullie informatie van de Nintendo willen opsturen. Wij zouden dit heel leuk vinden. Dinsdag en woensdag zijn onze Nintendo club-dagen. Wij hebben geheimtaal, spreekwoorden en een wachtwoord. Wij Nintendoën bijna elke dag, het is altijd hartstikke tof en Mario 3 vinden wij het leukste spel.

Mario springt over de sloten,
een paddestoel kan hem vergroten.
Hij moet drijfzand oversteken,
en bakstenen breken.
Hij moet vijanden verslaan,
met een tanooki-pak kan hij als een standbeeld staan.
Luigi is zijn maat,
waarmee hij op avontuur gaat.
De groeten van de Amif Club, Haastrecht, Holland

Beste Amif Club,
Wij vinden het heel erg leuk dat jullie een club opgericht hebben. De medewerkers van Club Nintendo wensen jullie veel succes met de AMIF CLUB!

Beste Nintendo Club,
Van Harte Gefeliciteerd met de verjaardag van Luigi, ik hoop dat hij nog vele jaren oud wordt. Ik zal in het kort vertellen over onze Nintendo en over mijn Game Boy™. Ik was op 16 december jarig en ik kreeg voor mijn verjaardag een Game Boy™. Ik was er apetrots op. Maar ik zal gauw verder vertellen. Wij deden kadootjes onder de kerstboom. Mijn vader had een groot kado en wij waren erg zenuwachtig voor wat erin zat. Wij maakten het open en er zat een grote Nintendo in, te gek! Doei.
Martijn Murray, Houten, Holland.

Beste Martijn,
Namens Luigi willen wij je hartelijk bedanken voor je felicitatie. Luigi vindt het erg leuk dat je aan hem gedacht hebt op zijn verjaardag.
Wij vinden het fijn dat jullie zo blij zijn met de Nintendo en wij hopen dat jullie er nog lang plezier van zullen hebben.

Hoi Club Nintendo,
Wij hebben pas "Super Mario Bros. 3" thuis gehad. Hij is echt gaaf! Maar wel moeilijk. Over 4 maanden ga ik naar de grote school. En ik heb Super Mario schriften. Leuk hè? 3 mei ben ik jarig geweest en op mijn feestje vraag ik Super Mario dingen. Als het zou kunnen, mag ik dan een keer naar de studio komen?
Doei, jullie grootste fan, Sylvia Verlinden, Nieuwerkerk a/d IJssel

Beste Sylvia,
Het spijt ons je te moeten meedelen dat een bezoek aan de servicelijn niet mogelijk is. Want zoveel kinderen vragen dit. Als wij dit goed zouden vinden, zou het veel te druk worden en zouden de speladviseurs hun werk niet goed kunnen doen!

Beste Club Nintendo,
Ik heet Johan en ben 15 jaar. Ik vind jullie blad ontzettend gaaf. Het is een blad dat goed in elkaar is gezet en makkelijk leesbaar is. Wat ik eigenlijk schrijven wou is het volgende: Op school heb ik het zeer vaak over Nintendo. Dan zeggen ze meestel, Hmm, Nintento, leuk om ermee te spelen, maar je moet niet overdrijven door er alles van te gaan verzamelen. Of Nintendo en Mario HaHaHa, dat is kinderachtig. Nou dus mooi niet hoor! Nintendo is heel erg gaaf en helemaal niet kinderachtig. Maar nu zeggen ze al niets meer. Ik heb ze op school helemaal overladen met Nintendo boekjes, plaatjes, de Club Nintendo boeken en nog veel meer heb ik naar school gesleept. Ik ben er met de tekenuren alles over gaan vertellen en gaan tekenen.
Toen opeens wou een jongen Dirk-Jan een Nintendo gaan kopen en hij vroeg mij er vanalles over. Hij heeft de Nintendo al gekocht en hij kreeg het Mario-virus ook te pakken (Dit betekent dat je niet meer anders kunt denken dan Mario).
Zo heb ik de hele klas gek gemaakt en twee à drie weken geleden had iedereen geen andere praat meer dan over Mario. Van de 23 kinderen hebben er 3 ook een Nintendo gekocht en zij zijn er nog steeds enthousiast over!
Nu wordt er wel wat minder over Nintendo gepraat in onze klas, maar er is er geen een meer die zegt Hmm, kinderachtig!
Groeten van een grote Mario/Nintendo fan, Johan Koops, Dedemsvaart, Holland.

Beste Johan,
Wat goed van jou dat je de hele klas gek hebt gemaakt van Nintendo! Jij zou wel eens een hele goede reclame-maker kunnen worden. Wij hopen dat jouw klas voorlopig nog niet genezen is van het "Mario-virus"!

Redaktie Club Nintendo, Postbus 8000, 4000 JC Tiel, Nederland